CASUS BELLI

1er MAGAZINE DES JEUX DE SIMULATION
jeux de rôle, wargames jeux de plateau, figurines

74 mars avril 93

PAORN
découvrez notre nouvel univers médiéval-fantastique

Nouveauté
Stella Inquisitorus

La médecine des années vingt

Les Français dans ASL
Croix de guerre

Les résultats des Trophées 92



255 FB - 9 FS - 5.50 $can

DISPONIBLE EN MARS

2102 F

Advanced Dungeons & Dragons® 2nd Edition

Bestiaire Monstrueux

Monstres fantastiques pour le jeu AD&D®!



ENFIN EN FRANCE

DELIRES PRESENTE

QUEST®

Des centaines de mondes à découvrir
Des milliers de joueurs à rencontrer.

Quest, élu meilleur jeu par correspondance de l'année 1991 par Games Master International, a déjà été adopté par des milliers de joueurs en Grande-Bretagne.

D'un réalisme poussé mais d'une pratique aisée, Quest vous invite à évoluer dans des aventures dont seule votre imagination sera la limite.

Vous aurez à guider jusqu'à quinze personnages pour affronter les périples qui vous attendent. Vous pourrez également entrer en contact avec les autres joueurs que vous croiserez.

Attention, une fois dans le jeu vous risquez de ne plus pouvoir en sortir.



Délires

Comment vous inscrire :

Envoyez le bulletin d'inscription rempli ou les informations suivantes sur papier libre:
-Nom, Prénom et adresse précise, ainsi que votre règlement (chèque, mandat, ccp) à l'ordre de Délires, à Délires-Quest, 58 avenue de Wagram, 75017 Paris.

Nom..
Prénom..
Rue..
Ville..................................Code ....

N'oubliez pas de spécifier la formule choisie :

- ■ Gobelin : 4 tours + livres de règles 92F
- ■ Ogre : 8 tours + 1 tour gratuit 184F
- ■ Dragon :12 tours + 2 tours gratuits 276F

Chaque joueur recevra un livre de règles.

36-15 QUEST
Informations et inscriptions

Sommaire

Critiques

Aides de jeu

Casus présente...

Scénarios de jeux de rôle

Rubriques habituelles

Couverture : Var Anda

*N'oubliez pas notre **bulletin d'abonnement** en pages 17 & 97.*

Éditorial

Plus de 170 joueurs inscrits au Championnat de France de wargame
– STOP –
Le record du 1er championnat (1980 : 160 participants) est dépassé !
– STOP –
Après Laelith et Goferfinker, un nouvel univers dans les pages de CB : Paorn
– STOP –
Moins onirique que les Voyages de l'astronome, plus sage que Jarandell, le premier volet vous plaira-t-il ?
– STOP –
Voulez-vous rencontrer le père fondateur du jeu de rôle, Gary Gygax ? Si oui, rendez-vous au stand Casus Belli, Salon des jeux de réflexion en avril
– STOP –
Vous avez élu les meilleures publications en jeux de rôle pour 1992
– STOP –
Comme d'habitude, les votants auront eu raison, les autres tort ; votez, vous aussi, l'année prochaine !
– STOP –
Nous espérons que vous avez passé de bonnes vacances de février ; bonnes vacances de Pâques !
– STOP –
Attention, le prochain numéro aura un nouveau logo, tout neuf, tout beau
– FIN.

NOUVELLES DU FRONT

PRÉSENT

Moirans

jusqu'au 1er juin

Le musée du jouet de Moirans (Jura) organise *Les chevaliers du labyrinthe*, une **exposition de 200 m² sur les jeux de rôle** à l'usage des curieux et des néophytes. Les wargames y sont également abordés. Ouverture tous les jours de 10 h à 12 h et de 14 h à 18 h, sauf samedi et dimanche matin. Contact groupes et scolaires : Françoise Bourgeois au (16) 84.42.38.64.

Lyon

13 mars

Le Ludik Club organise un **tournoi d'AD&D** au 10 rue François Dauphin à Lyon, suivi d'une nuit du jeu. Contact : Loïc au (16) 72.36.37.35.

Lyon

13/14 mars

L'ICPI organise un **tournoi d'AD&D**, avec des **démonstrations d'Amber, Mercenaires, Nephilim, Pendragon et Vampire**, au 10 rue François Dauphin, 69002 Lyon. Tél. : (16) 74.40.96.92.

Paris

13/14 mars

Le **Championnat de France de wargame** aura lieu au 1/7 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris. Venez voir s'affronter les meilleurs wargameurs français (de 9 h à 19 h) ou même vous inscrire (le samedi matin à 8 h30, dans la limite des quelques places disponibles). Stand de vente des jeux Eurogames.

Poitiers

13/14 mars

L'Ordalie organise le **2e Trophée Diane de Poitiers** avec la **2e Coupe de France Cyberpunk**, ainsi que de nombreux autres **tournois de jeux de rôle et jeux de plateau**. Contact : Thierry au (16) 49.01.06.51, ou la boutique du Dé à 3 faces au (16) 49.41.52.10.

Limoges

13/14 mars

Rendez-vous au **8e Salon du jeu de rôle et de simulation de Limoges**, au Cercle Union Turgot à Limoges. L'accent sera mis comme d'habitude sur les démonstrations et la découverte des jeux. De nombreux auteurs et professionnels seront présents. Contact : magasin La Lune Noire ou au (16) 55.37.63.61.

Creil

13/14 mars

La Guilde de Picardie participe au **7e Festival de la bande dessinée de Creil** (Oise). Parmi les dessinateurs : Florence Magnin, Rolland Barthélémy, Bruno Bellamy, Jean Graton, Var Anda. Des animations et initiations au jeu de rôle auront lieu en présence des auteurs de Hurlements, Nephilim, Simulacres, La méthode du Docteur Chestel ; on jouera à INS/MV, Formule Dé et Indianapolis. Renseignements : C.C. Georges Brassens au (16) 44.24.54.64.

Sucy-en-Brie

13/14 mars

Pour ses dix ans, le Club des Aventuriers de Sucy organise un **week-end ludique non stop**. Au programme : initiations, démos, tournois (AD&D[1], AdC, Star Wars, Diplomacy, Junta, Full Metal Planète), Warhammer Battle géant, concours de peinture de figurines. Renseignements : Rémi Tuillier au (1) 49.82.41.46.

Bordeaux

13/14 mars

Les **Rencontres du 7e Type**, organisées par les campus Anica II et Agebso et le club Le parchemin de la licorne, auront lieu sur le campus de Bordeaux II. Au programme : tournois AD&D, Stormbringer, Vampire, AdC, INS/MV, Cyberpunk, Space Hulk ; ainsi que démonstrations de jeux de plateau, de peinture de figurine et de combats d'armes en mousse. Contact : Adrien Remacle, au (16) 56.51.92.48.

Lille

13/14 mars

La Guilde des Stratèges, club de jeux de simulation de l'École des hautes études industrielles organise son **7e tournoi de jeu de rôle sur AD&D et Warhammer**. Contact : Guilde des Stratèges, 13 rue de Taul, 59046 Lille Cedex. Tél. : (16) 20.54.72.93.

FUTUR

Rennes-Villeau

20 mars

Le Blues du Lutin organise une **soirée « diplo »** avec des règles spéciales inspirées du roman *Dune*. Le lieu : Maison de quartier Rennes-Villeau (près de la gare). Contact : (16) 99.52.25.02 (le soir).

Nantes

20/21 mars

Week-end ludique au lycée de Notre-Dame-de-Toutes-Aides avec jeux de l'imaginaire et de simulation. Au programme : présence de Radu Dinesclu (masques en latex, déjà présent cet été à Toulon), de Christian Mamon (auteur du jeu Twice), vente de jeux, de livres et BD, paintball, nombreux fanzines. Et bien sûr des démonstrations de jeux de rôle, wargame, jeux d'Histoire, paintball, grandeur-nature. Contact : Jean-François Pineau au (16) 40.50.35.48 après 18 h.

Saint-Etienne

20/21 mars

La Guilde de la Rose Pourpre et le club Francas organisent un **week-end de formation au jeu de rôle**, destiné aux animateurs de centres de loisirs. Contact : Guilde de la Rose Pourpre, FJEP Métare, 16 rue Virgile, 42100 St-Etienne. Tél. : (16) 77.38.63.16.

Attiches

21 mars

Le club Ludomania organise sa **3e journée ludomaniaque**, avec de nombreuses démonstrations de jeux de rôle, wargames, jeux de figurine, jeux de plateau, concours de peinture de figurine et de scénario JdR. Cette année, un thème inspire toutes les animations : Tolkien. Contact : Gregory Lewandowski, 4 groupe Montsorel, 59261 Wahagnies. Tél. : (16) 20.86.52.49.

Paris

27 mars

Les Seigneurs de l'Astrolabe organisent leur **VIIIe Journée ludique** sur le campus de l'université de Jussieu. Tournois, avec inscription sur place, de AD&D, RdD, AdC, RQ et SW, plus des démonstrations de Boucaniers. Renseignements au (1) 44.27.39.88.

Nancy

27 mars

Le club Légende organise un **tournoi de jeux de rôle sur Vampire, JRTM et Star Wars** à la MJC des 3 Maisons, 12 rue de Fontenoy, 54000 Nancy. Tél. : (16) 83.38.02.04 après 19 h.

Woippy

27/28 mars

L'association des étudiants d'Icosup et le club de jeux de rôle Tanelorn organisent un **week-end omnijeux** avec entre autres RuneQuest et Star Wars. Renseignements auprès de Benoit Boltz, Association des étudiants d'Icosup, 46/48 route de Thionville, 57140 Woippy ; ou tél. au (16) 87.31.09.10 (en semaine) ou (16) 88.82.57.43 (le week-end).

Villeurbanne

27/28 mars

Le **tournoi Insa Lyon 1993** (TIL 93) sera composé d'un tournoi jeu de rôle sur Mega III, d'un tournoi wargame avec figurines sur la règle Epopée, d'une nuit du jeu. Le lieu : campus de la Doua à Villeurbanne, Institut national des sciences appliquées. Tél. : BdE Insa (16) 72.43.82.29.

Chambéry

27/28 mars

Le C.J.D.R.U. « Pentacle et Boule de Gnome » organise sa **IIIe convention des jeux de rôle et de simulation**. Contact : Olivier Gautreau, 291 faubourg Reclus, 73000 Chambéry. Tél. : (16) 79.85.43.04.

Talences

27/28 mars

Les portes d'Hades, le club du village universitaire numéro 1, organise un **tournoi gratuit de jeu de rôle** avec Stormbringer, INS/MV, AdC, AD&D, Pendragon et Cyberpunk ; plus un grandeur-nature sur le thème des vampires. Tél. : (16) 56.88.76.71 le week-end.

Strasbourg

27/28 mars

L'Ordre Crépusculaire des Rognons Maudits organise, après *La Nuit des Grands Anciens*, *La Nuit tombée du ciel*, un **tournoi sur L'appel de Cthulhu**, aux Salons Joffre, 11 rue du Maréchal Joffre, à Strasbourg. Contact : Pierre au (16) 88.75.57.89 à partir de 19 h.

Paris

3/4 avril

L'Association de jeux d'Histoire avec figurines organise la **Coupe de France, période Renaissance**, édition 1993, au sein de l'université Paris Dauphine. Contact : Vincent Auger, 14 résidence St-Exupéry, 35840 Guipry. Tél. : (16) 99.34.72.14 (de 20 h à 22 h) ou (16) 99.42.96.06 (heures de bureau). De son côté, le Club Loisir Dauphine organise **Ragnarok IV**, tournoi de jeu de rôle sur Rolemaster et L'appel de Cthulhu ainsi qu'un Open de Diplomacy avec la FFJDS. Contact : Club Loisir Dauphine, 1 place du Maréchal de Lattre de Tassigny, 75116 Paris. Tél. : (1) 44.05.44.38.

Les Ulis

4 avril

La ludothèque Lud'Avag organise son **1er forum du jeu**. On y découvrira (par des expositions) et on s'initiera au jeu de rôle, jeu de plateau, jeu de figurines. Lieu et renseignements : MPT des Amonts, 91940 Les Ulis. Tél. : (1) 69.07.02.03.

La Charité -sur-Loire

10/11 avril

Les Aventuriers de l'imaginaire organisent deux **journées jeu de rôle**, avec également des tournois de Blood Bowl, Formule Dé, des démos de wargames. Contact : Christophe Hesters, Les Bertins Narcy, 58400 La Charité/Loire. Tél. : (16) 86.69.18.45 (après 20 h).

Villeneuve d'Ascq

10/11 avril

Le club La lice au pays des dragons organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** au parc du Héron. Contact : La Lice au pays des dragons, L.C.R. Jean Vilar, 3 rue Jean Vilar, 59650 Villeneuve d'Ascq. Tél. : Arnaud au (16) 27.29.71.18 (après 19 h).

Toulon

10/11 avril

Le club le FAST organise sa convention avec plus de **30 heures de jeux de simulation** divers. Renseignements : Maison de quartier du Pont du Las, 56 rue F. Mayol, 83200 Toulon. Tél. : (16) 94.62.13.59.

Gradignan

10/12 avril

La Guilde des mammouths maudits, avec la participation des Bugs, du Parchemin de la licorne, des C.S.O., des Boyens des catacombes, organisent leur **8e convention des jeux de simulation**. Avec AdC, AD&D, Hawkmoon, Formule Dé, Abalone, Aristo, Space Hulk, Pendragon... Contact : MJC Bourg, 8 avenue Jean Larrieu, 33710 Gradignan. Tél. : (16) 56.89.17.12.

Angers

17 avril

L'équipe de Lettres infinies annonce un **grandeur-nature fantastique 1920**, au château de Baracé (à 40 km d'Angers) ; effets spéciaux réalisés par Créator Studio. Contact : Gaël Vallée, 7 place du Maréchal Juin, 49240 Avrillé. Tél. : (16) 41.69.31.76.

Heillecourt

17 avril

La Guilde du Centaure, membre de la Guilde de Lorraine des jeux de simulation organise son **2e Festival d'impro**. Cette manifestation propose une soirée originale : les maîtres de jeu ne découvrent le synopsis du scénario que le soir même. Les joueurs ne connaîtront le monde et le jeu qu'au début de la partie. Il n'y a ni arbitrage, ni compétition, ni lots. Renseignements : Maison du Temps Libre, 11 rue Gustave Lemaire, 54180 Heillecourt. Tél. : Julien au (16) 83.90.18.28.

Le Quesnoy

17/18 avril

Arcane organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** dans le Bastion royal et les fortifications Vauban du Quesnoy. Inscriptions et renseignements : Sébastien Delhomelle, 31 rue de Rome, 59130 Lambersart. Tél. : (16) 27.96.62.72 (BdE Ecole des Mines de Douai, en semaine de 19 h à 20 h).

Nîmes

17/18 avril

Les rôlistes de la Jouvence et le relais Descartes La Vouivre organise les **Premières Rondes infernales**. On jouera de façon amicale à AdC, MV, Bloodlust, Stormbringer, l'Œil Noir, Warhammer, Hawkmoon, RuneQuest. Le lieu : salle polyvalente de Bellegarde, à 15 km au sud de Nîmes. Tél. : (16) 66.01.16.67 entre 18 h et 20 h.

Provins

17/18 avril

L'association Dédales organise son **5e grandeur-nature dans les Terres d'Astria**, au château de Montaiguillon, près de Provins. Contact : Sébastien Rochelle, 21 rue Parmentier, 94310 Orly. tél. : (1) 48.90.98.30.

▷

SALON DES JEUX

Paris

10/18 avril

Comme chaque année, de nombreux éditeurs proposent des démonstrations de leurs jeux au **Salon des jeux de réflexion de la Porte de Versailles**. Voici le programme stand par stand.

- **Casus Belli**. Initiations tous les jours à Simulacres et Mega III. Le stand Casus Belli accueillera également, du 12 au 18, comme invité exceptionnel Gary Gygax (le cocréateur de Donjons & Dragons, créateur d'AD&D, Cyborg Commando et Dangerous Journeys). Il remettra, avec Didier Guiserix, les Trophées Casus Belli 92, le 16 avril à 18 h.
- **Descartes Editeur**. Tous les jours, démonstrations de Shadowrun, Donjons & Dragons, Dune, Res Publica Romana, BattleTech, Junta, Civilisation, Grands Stratèges. Un des créateurs de Shadowrun, Tom Dowd, sera présent du 10 au 14 avril sur le stand. Le 16 à 13 h30, rencontre avec Anne Vétillard (Torg et La Table ronde). Le 17 à 14 h : finale du Championnat de France de Blood Bowl, démonstration de Grands Stratèges avec l'auteur, Jean-Jacques Petit.
- **Games Workshop**. Démonstrations permanentes de Warhammer Battle, Space Marine et Space Hulk.
- **Siroz**. Démonstrations permanentes de INS/MV, Stella Inquisitorus, Bloodlust, Berlin XVIII, Heavy Metal, Car Wars. Présence de Croc, G.E Ranne et Zlika qui, avec les dessinateurs Varanda et Synaps, dédicaceront leurs œuvres.
- **La Lune-Sang**. Les auteurs de Hurlements seront sur le stand Siroz/Idéojeux.
- **Hexagonal**. Démonstrations permanentes de Vampire, JRTM et AD&D².
- **Edigames**. Démonstrations permanentes de Connexion, Etoiles Filantes et Quitz.
- **GI Gamic**. Démonstrations et mini-tournois de Quarto.
- **Oriflam**. Démonstrations permanentes de Stormbringer, Hawkmoon, Cyberpunk, Pendragon, Le roi Arthur, Excalibur.
- **Multisim**. Démonstrations de Nephilim.
- **Prince August**. Démonstrations de peinture et moulage de figurines. Présentation des nouveautés en décors et figurines.
- **Eurogames**. Démonstrations permanentes sur quatre espaces de jeu, avec vingt animateurs. Il y aura donc l'espace 3 à 7 ans : jeux simples comme le Paresseux, le Verger, etc. L'espace Carrom : un jeu classique indien, ancêtre du billard. L'espace jeux de société : Montgolfière, Droïds, Zargos, Vertigo et Fief. L'espace jeux de simulation : Cry Havoc (en 3D avec figurines et décors), Dragon Noir, Etoile rouge contre Croix noire.
- **Ludodélire**. Démonstrations permanentes de tous les jeux de la gamme (Full Metal Planète, SuperGang, Tempête sur l'Echiquier, Formulé Dé).

Initiative régionale : l'association Les Chevaliers héraldiques organise un voyage de Dunkerque à Paris le 11 avril, entrée au salon comprise. Tél. : Frédéric au (16) 28.60.62.62.

St-Raphaël

17/19 avril

Le fanzine Stag et le club de jeux de rôle du lycée St-Exupéry organisent un **grandeur-nature Tolkien**. Renseignements au (16) 94.76.14.84.

Avernes

18/25 avril

C'est dans le Val d'Oise qu'aura lieu le **II[e] Championnat de France d'Empire In Arms**, à l'Institut pédagogique des entrepreneurs stratèges, à Avernes. Contact : Pierre-Bertrand Ducaroir, FFJDS, 11 rue Molière, 75001 Paris. Tél. : (1) 46.36.58.74.

Saint-Etienne

23/25 avril

La Guilde de la Rose Pourpre organise un **tournoi Blood Bowl**, avec aussi des jeux de rôle, wargames, paintball, grandeur-nature. Contact : Guilde de la Rose Pourpre, FJEP Métare, 16 rue Virgile, 42100 St-Etienne. Tél. : (16) 77.38.63.16.

Hénin-Beaumont

24/25 avril

Les Nains des Beaux Monts organisent un **grandeur-nature** dans le parc de nature et loisirs de Wingles - Douvrin - Billy-Berclau. Contact : Les Nains des Beaux Monts, 88 Bd Schweitzer, 62210 Hénin-Beaumont. Tél. : (16) 21.49.84.13.

Béziers

24/25 avril

L'association Les Stratèges cathares organisent le **IV[e] tournoi de jeux de rôle de Béziers** (non stop, nuit libre) à la Maison pour tous Louis Aragon, avenue de la Devèze. Renseignements : M. Serge Brocheron au (16) 67.28.79.92 (h.repas), ou Les Stratèges cathares, Maison de la vie associative, 15 rue général Marguerite, 34500 Béziers.

St Pantaléon -de-Larche

25 avril

Le club Le Rôle principal organise une **convention de jeux de rôle et de simulation** à l'école du bourg de St Pantaléon-de-Larche (près de Brive-la-Gaillarde). Renseignements : David au (16) 53.50.00.57 après 18h30.

Epinal

24/25 avril

La Confrérie des pairs d'Archéon organise un **Salon des jeux de rôle, de plateau, wargame, grandeur-nature**. Il y aura des scénarios Stormbringer, RuneQuest, Warhammer, INS/MV, Cyberpunk, des tables Blood Bowl, Warhammer Battle. Tél. : (16) 29.38.86.49.

Velaux

24/25 avril

La T.D.S. organise son second **tournoi de jeux de rôle** au centre jeunesse (MPT Velaux). Jeux proposés : AdC, AD&D², JRTM, Cyberpunk, Stormbringer, INS. Renseignements : TDS, 37 Lot le Parterre, 13880 Velaux. Tél. : (16) 42.87.93.40.

Lyon

24/26 avril

L'association Arcanes & Archanges organise un **grandeur-nature futuriste** à proximité de Lyon, avec armes en mousse et paintball. Contact : Arcanes & Archanges GN, 14bis chemin des Cloches, 74000 Annecy. Tél. : Jean-Pascal Vénazio au (16) 78.94.24.99.

Cannes

1er/2 mai

Le club Les 3 cercles organisent leur **II[e] week-end ludique des îles de Lerins**, dans le fort de l'île St-Marguerite. Il y aura des parties libres de jeux de rôle et de plateau, ainsi que la présence de Patrick Durand-Peyroles (et de Croc, sous réserve). Contact : Jean-Luc, le week-end, au (16) 93.65.95.45.

Périgueux

1er/2 mai

Le club Avalon organise un **tournoi de jeux de rôle**. Renseignements : Avalon, centre culturel de la Visitation, rue Littré, 24000 Périgueux. Tél. : (16) 53.53.32.59.

Châtenay Malabry

1er/2 mai

La Guilde des Aventuriers, le club de jeux de rôle de l'Ecole centrale de Paris, organise son **tournoi** annuel dans les locaux de la résidence à Châtenay Malabry. Au programme : AD&D, Rêve de Dragon, Ars Magica, Rolemaster, AdC. Contact : Vincent au (1) 46.83.74.57.

Paris/Creil

1er/2 mai

L'association Smoking & cottes de mailles organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** dans une forêt aux environs de Creil. Contact : Christian Menapace, 57 avenue de la Villeneuve, 93420 Villepinte. tél. (1) 43.83.98.36.

La Seyne-sur-Mer

8/9 mai

Le Fast et La Confrérie des Ténèbres organisent une **convention non stop de jeux de rôle, wargames historiques et fantastiques, figurines**, à la salle des Fêtes de La-Seyne-sur-Mer. Présence de Patrick Durand-Peyroles. Éliminatoires régionaux des championnats de wargames historique et fantastique (W. 40K, W. Epic, W. Battle, Newbury Fast Play). Contact : BIJ, 6 rue Léon Blum, 83500 La-Seyne-sur-Mer. Tél. : (16) 94.06.07.80.

Lyon

8/9 mai

Le club de jeux de simulation Crazy Orc organise un **tournoi médiéval-chevaleresque** sur Pendragon et La Table ronde à Oullins, banlieue lyonnaise. Il y aura également des démonstrations de wargames avec figurines, historiques et fantastiques. Tél. : Patrick au (16) 72.39.25.63.

Loches

8/9 mai

La Guilde des Croisés organise un **grandeur-nature médiéval** dans le logis royal de Loches. L'action se déroulera en 1189. Contact : Yann Simonet, 5 rue du Petit Polygone, 86000 Poitiers. Tél. : (16) 49.44.20.76 après 18h.

Aix-en-Provence

8/9 mai

Le Racing Automobile Sporting Tour Aixois (Rasta) organise son **2[e] Open de Formulé Dé** à la bastide des Pinchinats. Inscriptions à la boutique de l'Archimage, 18 bis rue de la Couronne, 13100 Aix. Tél. : (16) 42.38.54.00.

Thiais

8/9 mai

L'association Eclypse organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** à une vingtaine de kilomètres de Provins. Contact : Marc Alvacet, 1 rue des Douviers, 94320 Thiais. tél. : (1) 48.84.18.87.

Nantes

14 mai

Le Club des Jeunes organise un **nocturne ludique** sur Formule Dé, des jeux de rôle et de stratégie à Thouare-sur-Loire (44470). Contact : Eric au (16) 40.68.08.11.

Paris

22/23 mai

L'Association de jeux de rôle et stratégie de l'Ecole supérieure de gestion organise le **Trophée Eternam**, un tournoi multijeu (jeux de plateau, jeux d'Histoire, jeux de diplomatie) ouvert à tous, en collaboration avec la mairie du XII[e] arrondissement de Paris et Casus Belli. Contact : AJRS, 25 rue St-Ambroise, 75011 Paris. Tél. : (1) 43.57.69.46.

Nogent-sur-Oise

22/23 mai

La Guilde de Picardie participera au **Salon du modélisme** de Nogent-sur-Oise. Au programme : jeux d'Histoire, jeux de simulation automobile, jeux de rôle. Contact : Fabrice ou Valérie au (16) 44.55.41.28 (19h30 - 20h30).

Montaiguillon

22/23 mai

La nouvelle association Lutiniel organise, avec Ciguë et Mandragore, un **grandeur-nature médiéval-fantastique** dans la forêt de Montaiguillon (Seine-et-Marne). Contact : Lutiniel, 19 rue Lahire, boîte 32, 75013 Paris ; ou Patrick au (1) 45.82.03.19 (après 19h) ; ou minitel 3614 Chez*Lutiniel.

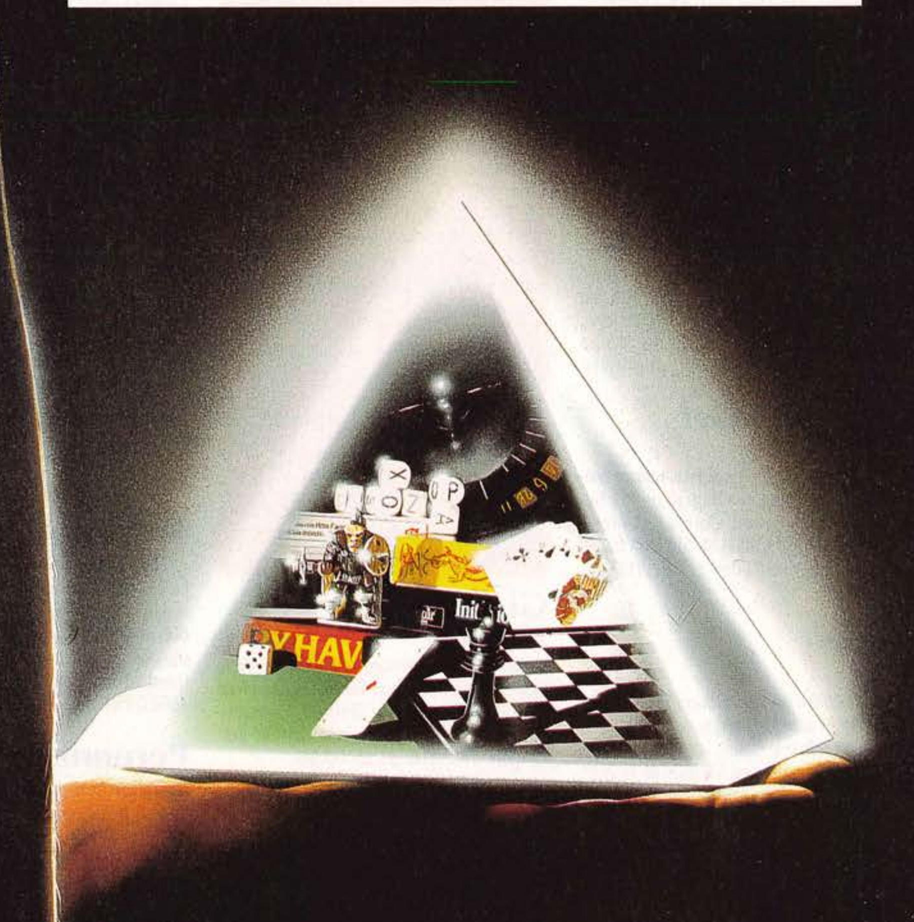
Hirson

24/25 mai

Les Lords de Cambrai organisent un **grandeur-nature médiéval-fantastique diplomatique**. Renseignements : Maison des jeunes de Cambrai, ou Véronique au (16) 27.83.49.50 après 18h.

▷

PORTE DE VERSAILLES
PARIS



10-18 AVRIL 1993

DE 10H A 19H - HALL 1

NOCTURNE VENDREDI 16 AVRIL 22 H

8e SALON DES JEUX

Jeux Educatifs, de Société, de Rôle, de Simulation, d'Histoire, de Stratégie, de Chiffres, de Lettres ...

AVEC LE 14e SALON INTERNATIONAL DE LA MAQUETTE ET DU MODELE REDUIT

COMITE DES EXPOSITIONS DE PARIS – 55, quai Alphonse Le Gallo - B.P. 317 - 92107 Boulogne Cedex – Tél. : (1) 49 09 60 82 - Telex : 632 580 F - Fax : (1) 49 09 61 06

NDF

Armentières

29 mai

Un **tournoi de Full Metal Planète** aura lieu au lycée Saint-Jude, 18 rue Lamartine, 59280 Armentières. Il est organisé par le club du lycée, la Guilde des Hérauts, et La Lice au pays des dragons. Inscriptions au magasin Rocambole, 41 rue de la clef, Lille.

Dijon

29/31 mai

La MJC Monchapet organise sa **4e convention de jeux de simulation**. Il y aura des tournois de jeux de rôle (Maléfices, AD&D, Marvel Super Héros), jeux de plateau, peinture sur figurine. Plus des initiations, la présence du fanzine Scène à Rio. Le lieu : espace Maladière, 21 rue Balzac, 21000 Dijon. Contact : Yann ou Olivier au (16) 80.55.54.65 (samedi après-midi).

Bas-en-Basset

29/31 mai

L'ENISE organise son **grandeur-nature médiéval-fantastique** au château de Rochebaron (Haute-Loire). Contact : Comité grandeur-nature, ENISE, 58 rue Jean Parot, 42023 St-Etienne Cedex 2. Tél. : (16) 77. 32.24.99.

Caen

30 mai

Dans le cadre de l'animation Point Phare Côte de Nacre, à Langrune-sur-Mer (à 10 km au nord de Caen), une journée historique à thème : Les Vikings et la mer, aura lieu. Dans ce cadre, un **grandeur-nature** sera co-organisé par les associations Chimère et Balanoï. Renseignements : association Chimère, OMJ de la Prairie, 11 avenue Albert Sorel, 14000 Caen.

Villeneuve d'Ascq

5/6 juin

Le **3e tournoi de ASL** a lieu avec le soutien des revues Tactiques et ASL News, du magasin Rocambole (41 rue de la Clef). Cinq parties seront jouées. Renseignements : François Boudrenghien, 4 rue du Blason, bâtiment 62, 59650 Villeneuve d'Ascq. Tél. : (16) 20.47.49.98.

Calais

5/6 juin

Deux tournois au programme. En premier, peinture de figurines, toutes échelles et toutes époques, tous sujets et tous types. Contact : M. Bertout, Calais Figurines, 6 rue Dupetit Thouars, 61200 Calais. Tél. : (16) 21.97.51.03.

En second, jeux de rôle avec L'appel de Cthulhu et AD&D. Contact : Les enfants du rôle, 159 rue A. France, 62100 Calais. Tél. : (16) 21.82.14.79 le samedi.

Provins

12/13 juin

La Guilde des Veneurs et le Club Pythagore de Provins organisent leur **3e week-end Hurlements**, dans le cadre de la fête médiévale de Provins. Au programme : des initiations et des scénarios inédits du Jeu de l'Initié le samedi et le dimanche, ainsi qu'un semi-réel le samedi soir. Renseignements : La Guilde des Veneurs, 4 rue Carnot, 91120 Palaiseau. Tel : Jean-Nicolas au (1) 69.81.83.51 ou Jean-Philippe au (1) 64.00.33.94.

Prochain numéro : 12 mai

Date limite de réception des annonces de manifestations : 16 avril.

Écrivez, ne nous téléphonez pas ! No Phone ! Pericoloso telefonar ! Nø Fönøtôn !

Si vous désirez nous envoyer un fax (46 48 49 88), répétez les informations importantes).

Soyez suffisamment précis dans vos indications : il nous est difficile de publier une annonce qui propose un tournoi de jeux de rôle ou bien de plateau, qui aura lieu dans le courant du mois de mars, d'avril ou de mai, dans un lieu restant à définir mais peut-être bien en Slovénie...

Pour toute demande de renseignement à des organisateurs, joignez une enveloppe timbrée, avec votre adresse, pour la réponse.

Presque tous les tournois impliquent une inscription avec participation financière, faible pour le jeu de rôle ou le wargame (en général de 10 à 90 F), plus élevée pour le grandeur-nature (de 50 à 400 F en moyenne).

Giromagny

26/27 juin

L'association Claymore organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** au fort Dosner, à Giromagny (Belfort). Contact : Louisa Siano, 9 rue Rivotte, 25000 Besançon. Tél. : (16) 81.83.00.60.

Caen

3 juillet

Le club de semi-réel de l'ENSI de Caen organise *Le signe du Ver*, un **grandeur-nature diplomatique sur Dune**. Contact : BdE ENSI Caen, 6 Bd Maréchal Juin, 14050 Caen Cedex. Tél. : (16) 31.45.27.94.

Villeny

3/4 juillet

L'association Les Haruspices organise *Sombres desseins*, un **grandeur-nature médiéval-fantastique**, dans le Loir-et-Cher. Renseignements auprès de Yann Petit, 6 rue des Ecoles, 41000 Villebarou. Tél. : (16) 54.78.32.29.

Parthenay

3/18 juillet

Le **Festival ludique international de Parthenay** (FLIP) organise de nombreux grandeur-natures : Stratèges & Maléfices (univers fantastique 1964 - le 3), Loth Productions (cinéma années 30 - le 6), Fédération Parallèles (killers SuperGang - le 7, futuriste - le 9, diplomatique années 30 - le 12 ; grandeur-nature médiéval-diabolique - le 15, médiéval-fantastique - le 10, Warhammer/Bloodbowl - le 17) ; du Splash games, les vacances ludiques des Semaines de l'Hexagone. En sus : 1e Coupe de France de Warhammer Jeu de Rôle (10/11), tournois de jeux de rôle, animations gratuites de jeux de rôle et de plateau (très nombreux). Renseignements : Service FLIP, Dominik Guittard, hôtel de ville, 79200 Parthenay. Tél. : (16) 49.94. 03.77 poste 468, ou 3615 Akela, rubrique *Flip.

Annecy

10/11 juillet

La Guilde de l'Imaginaire organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique**. Contact : Eric Maillet, 117 rue du Bief, 74210 Faverges.

Laon

11/12 juillet

La Guilde de Picardie organise un **grandeur-nature médiéval** (XIVe siècle) au fort de Bruyère, près de Laon. Contact : Laurent Dodane, 7 place Fernand Marequigny, 02200 Soissons. Tél. : (16) 23.74.82. 43 (20 h - 21 h30).

Angles-sur-l'Anglin

17/18 juillet

L'association Les Mystiques R.A.T. organise un **grandeur-nature historico-légendaire** : *Excalibur*. Contact : Les Mystiques R.A.T., rue du Champ de foire, 86260 Angles-sur-l'Anglin. Tél. : Romain au (16) 49.42.83.91.

Vendôme

17/18 juillet

La Guilde Vendômoise des Jeux de Simulation organise un **grandeur-nature médiéval-diplomatique** à Lavardin « un des plus beaux villages de France ». Contact : Laurent Leriche, 22 rue d'Angleterre, 45000 Orléans. Tél. : (16) 38.53.88.47.

Peronnas

Tout l'été

Pour la 9e année consécutive, l'association GAEL organise des stages d'été ludiques « Rêves de Jeu ». Le lieu : une Maison rurale familiale dans la région des Dombes. Les dates des séjours adolescents (13 à 17 ans) : 9 /7 au 28 /7, 9 /7 au 22 /7, 1er /8 au 19 /8, 1er /8 au 14 /8. Les dates des séjours adultes (plus de 18 ans) : 1/8 au 19/8, 1/8 au 7/8, 8/8 au 14/8, 1/8 au 14/8 et 15/8 au 19/8. On y pratique jeux de rôle, de plateau, wargames, murder-parties, grandeur-natures, jeux classiques et informatiques. Contact : GAEL, 13 rue André Malraux, 69960 Corbas. Tél. : (16) 72.50.16.39.

L'association cherche également des animateurs BAFA, de plus de 19 ans, spécialistes des jeux de simulation. Envoyez vos CV détaillés à l'adresse ci-dessus.

CÔTÉ JARDIN

Bruxelles

20 mars

Le club de jeux de plateau ALPA-Ludismes organise un **grand tournoi multijeu**. Le lieu : Royal ALPA C.T.T., 82A rue du Viaduc, 1050 Bruxelles, Belgique. Contact : Thierry au (19.32) (0)2/538.94.42.

Gênes

26/28 mars

Ianua Fantasy est la **4e convention génoise du jeu de simulation, de rôle et de société**. Le lieu : Instituto Brignole (Albergo dei Poveri), Piazzale Emanuele Brignole, Genova. Renseignements : Ass. Genovese Giochi di Ruolo Labyrinth, Vico Sant Antonio 5/3a, 16126 Genova, Italie. Tel. : 010/887991.

Genève

27 mars

L'association Alteratio●Realitatis organise un **grandeur-nature médiéval-chevaleresque** intitulé *Princesse Isandre ou La geste courtoise*. Contacts et inscriptions : Fabien Michaud, 21 avenue de Béthusy, 1005 Lausanne, Suisse. Tél. : (19.41) 21/ 312.03.75.

Montaigle

2/4 avril

La Confrérie des Chevaliers de l'Imaginaire organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** : *Morthelune 4*. Il se déroulera dans les ruines du château de Montaigle, dans le Namurois. Contact : Thierry Renard, 3 rue du Flamand, 7012 Jemmapes, Belgique. Tél. : (19.32) 065/ 82.20.47.

Namur

10 avril

La Crypte (ASBL) organise un **grandeur-nature économico-diplomatique**, ambiance mexicaine, au 9 rue de l'Étoile à Namur, Belgique. Contact : Frédéric Seny au (19.32)/(0)81.44.53.20.

Wéris-Durbuy

15/17 avril

Rivelwood II est le second épisode d'une **saga grandeur nature** basée sur l'univers décrit dans *Le Silmarillion*, organisé par l'ASBL La Guilde des Fines Lames sur le site mégalithique de Wéris-Durbuy. Contact : Damien Jacob au (19/32)/(0) 41. 65.69.83 ou ASBL « GDFL », 12 avenue du Parc, 4053 Liège-Embourg, Belgique.

Fribourg

16/17 avril

Le club le Baal Masqué invite à plus de **36 heures de jeu** sur AD&D, RQ, AdC... mais aussi Civilisation, Kremlin, Zargos... dans la salle de la Vannerie, dans la vieille ville de Fribourg (Suisse). Tél. : Laurent au 037/45.27.07.

Bienne

17/18 avril

Kronos présente *Les enfants des ténèbres*, un **grandeur-nature contemporain** basé sur le jeu Vampire et les romans d'Anne Rice. Contact : Gustave Brandys, 53 rue de l'Avenir, 2503 Bienne, Suisse. Tél. : (19. 41)/(0) 32/22.22.10.

Nyon

1er/2 mai

L'Auberge III ou La geste du Sang est le 3e volet d'un **grandeur-nature médiéval-fantastique** organisé par Alteratio●Realitatis. Renseignements : Didier Charlet, 9 avenue de Cour, 1007 Lausanne, Suisse. Tél. : (19.41) 21/617.30.26.

Nyon

22/23 mai

La Quête des Neuf Puissants est un **grandeur-nature médiéval-fantastique** organisé par Alteratio●Realitatis. Contact : Yan Hanggeli, 1261 Longirod, Suisse. Tél. : (19.41) 22/368.15.50.



1ERE COUPE DE FRANCE DE WARHAMMER = LE JEU DE ROLE

(Copyright : 1986 Games Workshop Ltd. Warhammer, le Jeu de Rôle fanstastique est édité en français par "Jeux Descartes" sous licence de Games Workshop Ltd)

Samedi 10 et dimanche 11 — ❏ **Joueur** **30 F** — ❏ **Maître** **30 F**

JEUX DE SIMULATION

❏	**Les week-ends** **Trophées FLIP 93 - jeux sur tables**	**Gratuits** **Inscription sur place**
❏	**Du 3 au 18 juillet** **Animation-initiation sur environ 50 jeux**	**Gratuit**
❏	**Du 12 au 16 juillet** **Stage "Troll Ball"** au minimum 4 heures de jeux par jour *(Cercle de Stratégie)*	**500 F le stage**
❏	**Du 12 au 18 juillet** **Stage "Les semaines de l'Hexagone"** comprenant l'hébergement et la restauration *(Cercle de Stratégie)*	**150 F par jour**

PAINT BALL

Du 3 au 18 juillet
Animation de Splasch Games
avec mini-scénario (Mad-Max),
comprenant le prêt du masque et le lanceur
(AMSG -Lérouville)
Stand de tir Paint Ball *(Fédération Parallèles)*

❏ **100 F la journée**
❏ **50 F la 1/2 journée**

GRANDEUR NATURE

❏	**Samedi 3**	**Fantastique 1964** *(Stratèges & Maléfices)*	**160 F**
❏	**Mardi 6**	**Années 30, Cinéma** *(Loth Production)*	**150 F**
❏	**Mercredi 7**	**Killer Supergang** *(Fédération Parallèles)*	**10 F**
❏	**Vendredi 9**	**Killer Futuriste** *(Fédération Parallèles)*	**10 F**
❏	**Samedi 10**	**Médiéval Fantastique** *(Fédération Parallèles)*	**150 F**
❏	**Lundi 12**	**Killer Diplomatique Prohibition** *(Fédération Parallèles)*	**20 F**
❏	**Jeudi 15**	**Médiéval** *(Fédération Parallèles)*	**100 F**
❏	**Samedi 17**	**"L'échelle de Popaul"** Warhammer/Blood Bowl. avec la présence de l'équipe de football américain "Les Rebels", de Marseille, sponsorisée par "Jeux Descartes" *(Fédération Parallèles)*	**150 F**

LE FESTIVAL INTERNATIONAL DES JEUX DE PARTHENAY C'EST AUSSI :

- le Village Stratégos
- Le Casin'hall
- Les animations de rues
- Les Jeux Surdimensionnés
- Les Jeux de l'Esprit

INSCRIPTION

Nom .... **Prénom** .... **Age** ....

Adresse ....

Ville .... **Code postal** .... **Téléphone** ....

❏ Ci-joint mon règlement par chèque bancaire ou postal, libellé à l'ordre de *ADPR-FLIP* correspondant à 50% du coût total d'inscription soit un montant de ....F

❏ Je souhaite recevoir une documentation complémentaire

Document à renvoyer, avant le 15 juin 1993 à : Service FLIP - Hôtel de ville - 79200 Parthenay - Tél : 49.94.03.77 poste 468 ou 49.94.20.74 - Minitel : 3615 code AKELA puis *FLIP

PRÉVISIONS MÉTÉOLUDIQUES

Mars-avril : les produits du signe Lièvre ascendant Poisson paraîtront en temps et en heure.

MADE IN AILLEURS

MONGHOL & GHOTA









Atlas Games

● **Over the Edge** : *Welcome to Sylvan Pines* (module, avril), *The Players Survival Guide* (mai).

Avalon Hill

● **Tales of the Floating Vagabond**. Son humour un peu potache ne fait pas vraiment apprécier le jeu par ici, mais le nombre de suppléments parus vous fera peut-être changer d'avis : *Bar Wars, The Reich Stuff, Adventure With No Name, Hypercad 54 where are you ?, Weirder Tales - A Space opera. Where is Georges ?* (avril).
● **RuneQuest** : *River of Cradles* est paru, on y trouve la description de Pavis et du Big Rubble (entre autres). *Shadows on the Borderlands* est prévu pour mai.
● **Road Kill** (avril) : il s'agit d'un jeu de cartes reproduisant les combats automobiles genre *La course à la mort de l'an 2000*.
● **Israeli Defense Force** (IDF) est un nouveau wargame dans la lignée Main Battle Tank (avril).

Chaosium

● **Pendragon** : *Castle of Bones* est prévu pour bientôt.
● **Call of Cthulhu** : *Escape from Innsmouth*, L'écran pour la 5[e] édition et la nouvelle édition de *Dreamlands* sont disponibles.

Clash of Arms

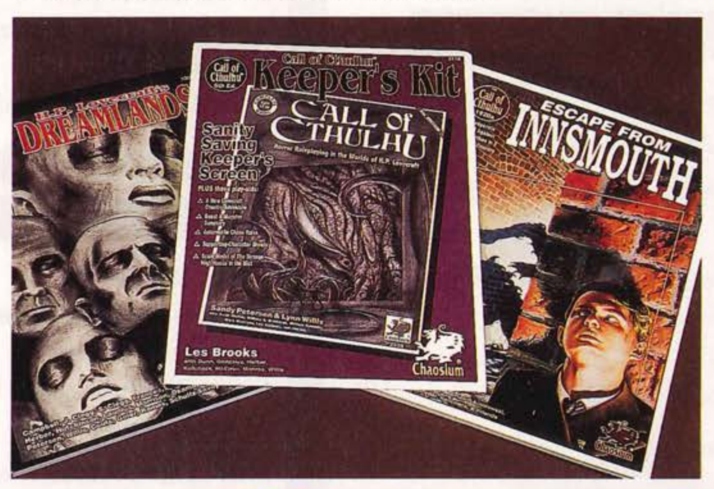
● **La bataille de Mont-Saint-Jean** est un supplément pour La bataille de Ligny et La bataille des Quatre Bras qui contient 4 cartes et 7 scénarios.

FASA

● **BattleTech** : **Intelligence Operations Handbook** est un sourcebook (avril).
● **Shadowrun** : Le **Grimoire 2** est paru fin décembre aux États-Unis, les retards d'expédition seraient dus à une inondation dans les locaux de FASA (il doit y avoir des malédictions collectives puisque Casus Belli a été inondé en novembre). **Paranormal Animals of Europe** est prévu pour avril, **Dark Angel** (une aventure) pour mai.

GDW

● **Dark Conspiracy** : *Nightsiders* est un module (mars).



ICE

● **MERP** : nous indiquions dans notre dernier numéro que *Northwest Middle Earth* contiendrait 8 cartes à la même échelle et jointives. Pour des raisons de délais, ICE a mis l'ancienne carte dans ce supplément. Les cartes, elles, seront vendues à part vers juillet. Arnor est repoussé de mars à septembre.
● **Champions** : *Dark Champions* (avril), *Champions presents #2* (scénarios, mai).
● **Silent Death** : la boîte *Night Brood* est une extension qui contiendra des vaisseaux extraterrestres.

Mayfair

● **DC Heroes** : *Who's Who n° 2* (mars).
● **Role Aids** : *To Hell and Back Again* (sourcebook, avril), *Denizen of Verekna* est un supplément pour Demons (avril).

Palladium

● **Rifts** : *World Book 3 : England* (mai).

Steve Jackson Games

● **Gurps** : *Arabian Nights* (sourcebook, mars), *Martial Art Adventures* (avril).
● **Toon** : *Toon Tales* (mai).
● **Hot Lead** est en retard, mais les figurines Space Knight sont disponibles chez Ral Partha.
● Suite du procès à propos de Cyberpunk : l'État américain conteste le droit de SJG à user du 1er amendement car les éditeurs de jeu ne seraient pas de « vrais » éditeurs. À suivre.

R. Talsorian Games

● **Cyberpunk** : *Eurotour* (à paraître bientôt), *Maximum Metal* (mars). La nouvelle réimpression américaine du jeu reprend des dessins de la version italienne, très beaux.
● **Dream Park** : *Gamemaster Pack* (paru), *Fiendish Agents of Falkenstein* (paru), *The Race of Eldorado Game* (avril).

TSR

● **Dungeons & Dragons** : *The Milenian Scepter* (module 6-8 faisant suite à Wrath of the Immortals, paru), *Character & Monster Assortment* (120 personnages en carton, paru), *Dungeon Master Screen* (plus un scénario 5-6, paru), *The Knight of Newts* (module niv. 1-2 avec ou sans MJ, mars), *Creature Catalog* (livret 128 p. de monstres, avril).





POUR FETER LA TRANSFORMATION
DE SON MAGASIN
15 RUE GUY DE LA BROSSE
75005 PARIS TEL 1 43 31 91 02
EN UN ESPACE *ENTIEREMENT* CONSACRE
AU PAINTBALL
L'OEUF CUBE VOUS OFFRE DES PRIX
EXEPTIONNELS

C'EST TOUS LES JEUX

ROLE - SIMULATION - REFLEXTION - PAINTBALL

TOUT - PARTOUT - PARIS REGIONS AVEC LA VENTE PAR CORRESPONDANCE

POUR TOUT CONNAITRE, POUR TOUT SAVOIR . . .

36 15 AKELA * OEUFCUBE

NOUVEAUTES FRANCAISES

Dune	305F
Dragon Noir n° 2	245F
Stella Inquisitorus (Siroz)	228F
Protect and Serve (Cyber Punk)	129F
Nightmare Agency (Cthulhu)	129F
Les Veilleurs (Néphilim)	79F
Les Guerriers du Soleil (Runquest)	210F
Chevaliers Aventureux (Pendragon)	210F
Péril dans les jeunes Royaumes (Stor)	144F
Journal du Stratege n° 65 - 66	50F
Warhammer Siege	250F

NOUVEAUTES USA

JEUX DE ROLE

AD&D- TSR Monster Catalog	80F
AD&D- Magic Encyclopedia Vol n° 2	85F
AD&D- WGR 4 The Marklands	85F
AD&D- Creative Campaigning	90F
AD&D- SJR 7 Krynnspace	85F
AD&D- HHQ 3 Thief's Chalenge	55F
AD&D- ALQ 2 Assassin Mountain	135F
AD&D- Spider-Man Dossier	115F
AD&D- Volo's Guide to Waterdeep	75F
AD&D- DLR 3 Unsung Heroes	75F
AD&D- PHRB 8 Complete Book of Elves	115F
River of Cradles (Runequest)	150F
King of Sartar (Runequest)	115F
Clan Book: Brujah (Vampire)	80F
Who's who Among Vampire (Vampire)	120F
Player Guide to Sabbat (Vampire)	115F
Vampire Storyteller (Vampire)	135F
Vampires Players Guide	115F
Nothwestern ME Gazetter	150F
Oriental Companion Sourcebook (RM)	105F
Gataena Underearth Emer (ME)	120F
High Tech Enemies (Heroes)	100F
Maleficium (Ars Magica)	135F
GURPS Arabian Nights	135F
GURPS Supporting Cast	135F
Galaxy Guide n° 7 (Stars War)	120F
Tokyo City Sourcebook (Torg)	145F
Grimoire 2nd Edition (Shadorun)	120F
Gamamaster Sreen (Mithus)	75F
Chrome - Berets (Cyberpunk)	105F

JEUX DE SIMULATION

World in Flames Annual	160F
Victory in Normandy (XTR)	120F
Phase Line Smash (GDW)	230F
Imperator (WWW)	195F
Age of Chivalery Quad Game (WWW)	225F
Blood Iron Franco Prussian War	225F
Ancien II	190F
Stategy & Tactic n°157	125F

PAINTBALL

LANCEURS A POMPE

PGP	870F
TRACCER (avec 7 OZ + Amobox)	1390F
STERLING BRONZE (pour Clubs)	1550F
STERLING SILVER	1999F
STERLING STP (Competition°	2995F

LANCEURS SEMI-AUTO

PMI III (avec 7 OZ)	2500F
PMI III MAGNUM (3,5 OZ on/off)	2995F
PRO AM TIPPMANN (avec 12 OZ)	3590F
MINI COCKER (avec 20 OZ)	4800F
68 MINIMAG	4495F
AUTOMAG avec Power Feed	4570F

MASQUES

VENTS Predator Thermal	480F
SCOTT	440F
JT SNAPPER WHIPPER	260F
JT X-FIRE TACTICAL	635F
LEADER NO FOG	310F
POWERPLAY HELMET	310F

VISEES

DAISY LIGHTED SIGHT	310F
MIRAGE RED DOT SIGHT	1095F
ULTRE DOT SIGHT	1190F

ACCESSOIRES

BOUTEILLE 12 OZ ON / OFF	330F
BOUTEILLE 7 OZ	280F
HOLTER POUR PGP	110F
GANTS JT	295F
CANON LONG PERCE TRACCER	315F
CANON SMART 68 MINI MAG	870F
BILLES DE PAINTBALL	de0,50F à 0,40F
CARTOUCHE DE CO2 12gm	5F

15 Rue Guy de la Brosse Tel 1 43 31 91 02
24 Rue LINNE Tel 1 45 87 28 83
75005 Paris - metro Jussieu

LOCATION - CATALOGUE GRATUIT SUR SIMPLE DEMANDE

pour les commandes de paintball, j'atteste sur l'honneur être majeur
Signature obligatoire

Bon de commande à retourner a L'OEUF CUBE
24 rue LINNE 75005 Paris - Tel 16(1)45 87 28 83

NOM________ Prenom________

ADRESSE________

________ TEL ________

CP ________ VILLE ________

	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	35F
☐ liste des jeux ☐ additif mensuel TOTAL	

. les jeux sont postes en RECOMMANDE dans les 48 h apres reception du paiement CB - Cheque bancaire
CCP - mandat à l'ordre de L'OEUF CUBE . BENELUX et SUISSE 45F pour 1 kg . 78 pour 2 kg - DOM - TOM : par avion 100F pour 1 kg



CLASSEMENT PROVISOIRE (au 22 février 1993) :

1er : Jean-Michel BOLLIET
2e : François LE GOURIEREC
3e : Stéphane BALU
4e ex-æquo : Hugo REIS, Grégory REIS, Pierrick JAHIER
7e : François MARCHAND
8e : Fabien MULLIEZ
9e : Arnaud BARATTE
10e : Frédéric SALVADOR
11e ex-æquo : Didier PENDARIES, Olivier PORTEJOIE, Dominique SIGNORET
14e : Fabrice BREUZARD
15e : Quentin COLLET
16e ex-æquo : Stéphane LENEVE, Nicolas BERNARD
18e : Philippe BUCH
19e : Baptiste CHARDEN
20e : Guillaume VANBRUGGHE
21e ex-æquo : Stéphane MONTABERT, Guillaume BERNARD
23e ex-æquo : Jérôme BOLLIET, Guillaume BLOSSIER.

La fin du classement est disponible sur simple demande et sera publiée dans BLITZER n°5.

EN DIRECT DE L'ARÈNE :

Dernière ligne droite avec les ultimes épreuves du Championnat. Beaucoup de nouveaux joueurs parviendront aux phases finales qui se dérouleront cette année encore à Orléans, sous l'égide du club Au dé Strié, durant le week-end des 3 & 4 avril prochains. Et c'est promis, pas de Blood Royal Ramble pour 93, mais des finales plus conventionnelles par élimination directe afin de ne pas trop traumatiser les coachs. La grande finale se déroulera sur le stand Jeux Descartes au 8e Salon des Jeux (porte de versailles à Paris) le samedi 17 avril à 14 h en présence de quelques représentants des Rebels, des supporters et des pom pom girls des équipes finalistes.

Attention : pour que vos matchs soient pris en compte, n'oubliez pas de nous adresser vos résultats régulièrement et définitivement avant le 15 mars 1993, date à laquelle la saison sera officiellement terminée.

EN DIRECT DU STADE :



L'équipe junior des Rebels fait un tabac, pour ne pas dire un massacre ! Ils ont gagné tous leurs matchs depuis le début de la saison et jouent actuellement les play-off du Championnat de France Junior. Après avoir battus les Pittbulls de Nîmes le 14 février dernier, ils espèrent bien dominer les Argonautes d'Aix en Provence en 1/4 de finale. Suspens…

TOURNOIS OFFICIELS :

POITIERS : 13/14 mars 1993
Trophée Diane de Poitiers
Contact : Thierry Blais. Tél. 49 01 06 51

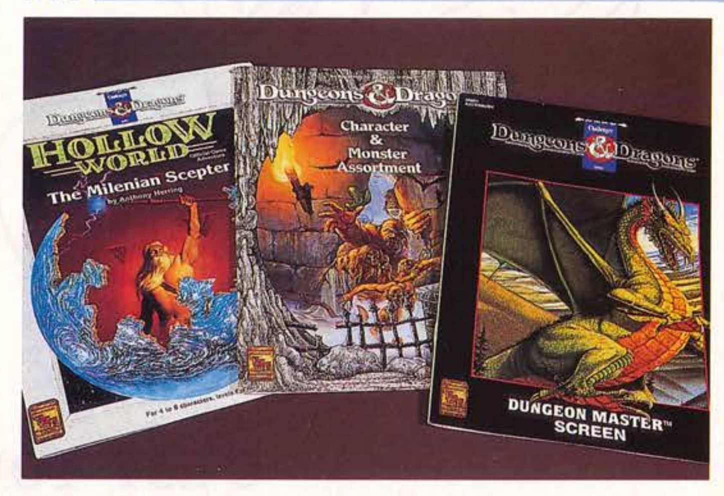
ORLEANS : 3/4 avril 1993
Quarts et Demi-finales du Championnat
Contact : Pierrick Jahier. Tél. 38 54 26 98

PARIS : 17 avril 1993 — 14 h
Finale du Championnat 93
Salon des Jeux, stand Descartes, Porte de Versailles.

ST-ETIENNE : 23/25 avril 1993
Convention Guilde de la Rose Pourpre
Contact : Stéphane (Lundi 14 h/18 h, mercredi, jeudi & vendredi 9 h/12 h)
Tél. 77 25 81 68

La saison 93/94 débutera dès le 19 avril 1993. Pour vous inscrire, adressez votre règlement de 50 F ainsi que votre nom et adresse à :

FÉDÉRATION FRANÇAISE DE BLOOD BOWL
JEUX DESCARTES
1, RUE DU COLONEL PIERRE AVIA
75503 PARIS CEDEX 15



● **Advanced Dungeons & Dragons 2e édition** : *Creative Campaigning* (paru, voir Têtes d'affiche), *The Magic Encyclopedia vol.2* (livret de 96 p. écrit par le RPGA, paru), *Thief's Challenge* (module 2-4, 1MJ/1 Voleur, paru), *The Complete Book of Gnomes and Halflings* (128 p., mars), *The Murky Deep* (module 5-8, mars), *Swamplight* (module 7-10, avril), *Deck of Magical Items* (432 petites cartes décrivant des objets magiques, avril).

● **DragonLance : Unsung Heroes** (accessoire, paru), **DragonLance Classics vol.2** (réédition en un seul livret de 128 p., plus une carte, des modules DL6 à DL9, mars).

● **Forgotten Realms** : *Gold & Glory* (accessoire, paru), *Ruins of Mith Drannor* (boîte « super-donjon » comme l'était Ruins of Undermountain, mars).

● **Al-Qadim** : *Assassin Mountain* (accessoire avec deux livrets de 32 et 64 p., une carte, des fiches de monstres, paru), *A Dozen and One Adventures* (courtes aventures de niveaux 2-10, avril).

● **Dark Sun** : *Valley of Dust and Fire* (sourcebook, paru), *Dragon's Crown* (gros module de 5 livrets, pour niveaux 11 et plus, mars), *Black Flames* (module 3-5, avril).

● **Ravenloft** : *From The Shadows* (module 9-12, paru), *Van Richten's Guide to the Lich* (background 96 p., mars).

● **Greyhawk Adventures** : *The Marklands* (background sur cet univers après les grandes guerres qui l'ont secoué, 96 p., paru).

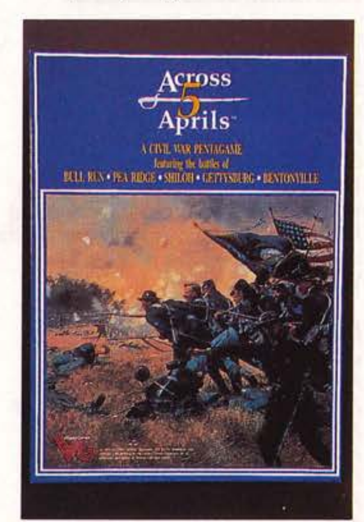
● **SpellJammer** : *Greyspace* (accessoire, paru), *Krynnspace* (accessoire, mars).

● **Gamma World** : *Treasures of the Ancients* (informations « technologiques », 96 p., mars).

● **Marvel Super Heroes** : TSR n'a pas renouvelé sa licence, la gamme Marvel est donc arrêtée.

Victory Games

● **Accros 5 Aprils** est un wargame sur la guerre de Sécession qui permet de jouer les cinq batailles de Bull Run, Pea Ridge, Shiloh, Gettysburg et Bentonville.



White Wolf

● **Vampire** : *Clan Book Brujah* et *Children of the Inquisition* sont parus (voir Têtes d'affiche) ; Clan Book Gangrel (mars) et Anarch Cook Book (avril). ▷



PHILIBERT

12, rue de la Grange
67000 Strasbourg
Tél. : 88 32 65 35

JEUX DE ROLE

GU157	**GURPS**	**210**
GU257	CONAN	159
AL11N	*ALIENOIDS*	*135*
NEP163	**NEPHILIM**	**224**
J00705	**JB JAMES BOND BASE**	**119**
J00805	JB MANUEL DU SERVICE Q	99
J01805	DANGEREUSEMENT VOTRE	98
J01905	ADVERSAIRES	159
J02005	GOLDFINGER II	129
M20005	**CTHULHU 4eED CARTON**	**185**
M21505	ECRAN CTHULHU	70
M21905	LES ANNEES FOLLES	190
M22505	LES OEUFS DE KARLAT	139
M22605	CREAT DES CONTREES DU REVE	99
M22705	LES GRANDS ANCIENS	136
M22805	LES MYSTERES D'ARKHAM	159
M22905	LES DEMEURES DE L'EPOUVAN	117
M23005	EXPERIENCES FATALES	119
M23205	RETOUR A DUNWICH	119
M23305	KINGS SPORT	119
SP03	DOSSIER SPECIAL CTHULHU	40
M30005	**MALEFICES BTE DE BASE**	**210**
M30205	MALEFICES N2	58
M30305	MALEFICES N3	68
M30405	MALEFICES N4	58
M30605	MALEFICES N5	68
M30705	MALEFICES N6	58
M30805	MALEFICES N7	68
M30905	MALEFICES N8	58
M31105	MALEFICES N9	58
M31005	HS BESTIAIRE	120
M30505	HSA LA LISIERE DE LA NUIT	99
M31205	MALEFICES N 10	58
M23405	*NIGHTMARE AGENCY*	*122*
M40005	**STAR WARS BASE**	**139**
M40105	LE GUIDE DE STAR WAR	103
M40505	MAT DE CAMPAGNE STAR WAR	88
M40605	LE GUIDE DE L'EMPIRE	119
M40705	BATAILLE DU SOLEIL D'OR	66
M40805	OUTRESPACE	66
M40905	SUPPLEMENT STAR WAR	109
M41005	GUIDE DE L'ALLIANCE	139
M41105	PLUIE D'ETOILES	68
M41205	LES RECUPERATEURS	68
M41305	MAN D'INSTR DU GEN CRACKE	85
M41405	LE DOMAINE DU MAL	75
M41505	L'ETOILE DE LA MORT	NC
M42505	STARFIGHTERS BATTLE BOOKS	79
T20005	**TORG-LE LIVRE DE BASE**	**250**
T20105	ECRAN DE TORG	68
T20205	TORG,CARTE DE LA DESTINEE	84
T20305	TORG LA TERRE VIVANTE	153
T20405	LE CALICE DES POSSIBILITES	95
T20505	L'EMPIRE DU NIL	159
T20605	LA CITE ETERNELLE	119
T20705	LA CYBERPAPAUTE	199
T20805	AYSLE	169
T20905	LES CHEVALIERS DES TEMPETE	59
T21005	LE ROYAUME TENEBREUX	59
T21105	LE CAUCHEMARD	59
T21205	GRIMOIRE PRATIQUE PIXAUD	119
W00105	**WARHAMMER JDR BASE**	**189**
W01705	*SOMBRE EST L'AILE DE LA MORT*	*125*
W00205	LA CAMPAGNE IMPERIALE	159
W00305	P.E.R.S.O.N.N.A.G.E	93
W00405	MORT SUR LE REIK	159
W00505	LE POUV DERR LE TRONE	138
W00605	MIDDEHEIM	119
W00705	QOCH DE POURRI A KISLEV	149
W00805	REPOSE SANS PAIX	129
W00905	L'EMPIRE EN FLAMMES	149
W01005	LE SEIGNEUR DES LICHES	117
W01105	ECRAN WARHAMMER	39
W01205	1ER COMPAGNON DE WARHAM	119
W01305	LE FEU DANS LA MONTAGNE	119
W01405	LE SANG DANS LES TENEBRES	109
W01505	LA MORT SUR LE ROCHER	109
W01605	LA GUERRE AU ROYAUME ...	119
003000U	**JRTM**	**199**
003010U	ECRAN JRTM	59
003020U	CARTE JRTM	59
400060U	CREATURES OF MIDDLE EARTH	89
400030U	LORDS OF MIDDLE EARTH 1	100
400040U	LORDS OF MIDDLE EARTH 2	102
400050U	LORDS OF MIDDLE EARTH 3	105
400070U	TREASURES OF MIDDLE EARTH	128
400100U	*NORTHWESTERN ME GAZETTER*	*156*
007000U	**ROLEMASTER V FR**	**280**
007010U	ECRAN ROLEMASTER	65
007020U	CREATURES ET TRESORS	130
007510U	L'HORREUR D'ORGILLION	65
401020U	ROLEMASTER COMPANION I	110
401040U	ROLEMASTER COMPANION II	110
401050U	ROLEMASTER COMPANION III	110
401080U	ROLEMASTER COMPANION IV	110
401160U	ROLEMASTER COMPANION V	110
401180U	SPELL USER COMPANION	126
401810U	*ORIENTAL COMPANION*	*116*
007030U	ROLEMASTER COMPANION	107
400300U	GREY MOUNTAINS	153
401190U	ALCHEMY COMPANION	153
011000U	**VAMPIRE**	**156**
011020U	*EXTENSION VAMPIRE N°2*	*93*
1N011N	**IN NOMINE SATANIS**	**195**
1N111N	NOUVEL ECRAN IN NOMINE	97
1N121N	INSH'ALLAH	126
1N131N	SCRIPTARIUM VERITAS	183
1N061N	BARON SAMEDI	122
1N081N	DEMONIX REMIX	119
1N101N	MINDSTORM	122
1N141N	*DEMENTIA PROFUNDIS*	*126*
BD011N	**BLOODLUST**	**218**
BD021N	ECRAN BLOODLUST	99
BD031N	FLOCONS DE SANG	144
BD041N	POUSSIERE D'ANGE	144
BD051N	L'ENCLUME ET LE MARTEAU	139
BD061N	*SOUVENIRS DE GUERRE*	*140*
BE051N	FALKAMPST BLUES	126
BT011N	**BITUME MK5**	**139**
BT021N	ECRAN BITUME	84
BT071N	PARIS BREST	109
BE011N	**BERLIN XVIII**	**129**
BE021N	ECRAN BERLIN	82
BE031N	MARXMEN 1235	139
BE041N	*BERLINER NACHT*	*126*
HM011N	**HEAVY METAL**	**220**
HM021N	URBAN GUERILLA	126
HM031N	ECRAN HEAVY METAL	89
HM041N	KILLING TEKNOLOGY	126
R014	**REVE DE DRAGON**	**150**
R1114	MIROIR N°11	78
CYB119	**CYBERPUNK**	**229**
CYB219	ECRAN CYBERPUNK	88
CYB319	CYB SOLO OF FORTUNE	119
CYB419	CYB CHROME	126
CYB519	NIGHT CITY	198
CYB619	FORLORN HOPE	135
CYB719	*PROTECT & SERVE*	*142*
HAW119	**HAWKMOON BASE**	**240**
HAW219	ECRAN HAWKMOON	88
HAW319	L'ILE BRISEE	134
HAW419	LA FRANCE	220
HAW519	KAMARG	126
HAW619	L'EMPIRE TENEBREUX	138
RQ119	**RUNEQUEST**	**230**
RQ219	ECRAN RUNEQUEST	88
RQ319	DIEUX DE GLORANTHA	178
RQ419	LES MONTS ARC EN CIEL	118
RQ519	GENERTELA	199
RQ619	LES RUINES HANTEES	88
RQ719	LES SECRETS OUBLIES	209
RQ819	*GUERRIERS DU SOLEIL*	*190*
ST0119	**STORMBRINGER BASE**	**230**
ST0219	ECRAN DE JEU STORM	88
ST0319	DEMONS ETMAGIES	122
ST0419	CHANT DES ENFERS	122
ST0619	LE VOLEUR D'AMES	128
ST0719	LE LOUP BLANC	114
ST0819	LES SORCIERS DE PAN TANG	138
STO919	*PERILS DANS LES JEUNES ROYAUMES*	*142*
PEN119	**PENDRAGON**	**230**
PEN319	*CHEVALIER AVENTUREUX*	*190*
PEN219	*ECRAN PENDRAGON*	*88*
210005	GUIDE DU MAITRE	160
210105	MANUEL DES JOUEURS	160
210805	MYTHES & LEGENDES	160
211705	LE PSIONIC EN FRANCAIS	130
926305	ECRAN DU MAITRE	65
926405	FEUILLES DE PERSONNAGES	79
F03105	ROYAUMES OUBLIES	195
107005	D&D BASIC (EN FRANCAIS)	240
8893105	CALENDR DRAGON LANCE 93	86
889305	CAL 93 WOMEN OF FANTASY	86
212105	TM TOME OF MAGIC	156
210205	MC1-MONSTER COMPEND 1	161
210305	MC2 MONSTER COMPEND 2	136
210505	MC4 DRAGON LANCE	156
210705	MC5 MONSTER COMPEND 5	89
211805	MC8 OUTER PLANES APPENDIX	110
212205	MC10 RAVENLOFT APPENDIX	95
240505	MC12 DARK SUN	110
213205	MC14 FRIEND FOLIO	95
211005	COMPLETE FIGHTER HANDBOOK	135
211105	COMPLETE THIEF MANUAL	135
211505	COMPLETE WIZARD HANDBOOK	135
212705	COMPLETE BARD'S HANDBOOK	135
211305	COMPLETE PRIEST HANDBOOK	135
212405	COMPLETE DWARVES HANDBOOK	135
935605	WIZARD SPELL CARDS	155
936205	PRIEST SPELL CARDS	155
929305	MAGIC ENCYCLOPEDIA VOL 1	81
210605	FORGOTTEN REALMS ADVENT	156
108305	MENZOBERRANZAN BOXED	245
935805	AURORA'S WHOLE CATALOGUE	65
929705	DRACONOMICON	136
932605	DROW OF THE UNDERDARQUE	132
934605	PIRATES OF THE FALLEN STA	136
104305	GREYHAWK ADVENTURES	140
106805	GREYHAWK WARS	165
107705	AL QADIM LAND OF FATE	180
936605	GOLDEN VOYAGES SOURCE B	149
105305	REALMS OF TERROR RAVENLOFT	161
240005	DSBS-DARK SUN (BOITE)	161
240805	DS-DRAGON KINGS	161
105005	TIME OF THE DRAGONS BOX	160
DU N°	DUNGEON LE NUMERO	49
D N°	DRAGON MAGAZINE LE NUMERO	20
D19005	*DRAGON N°190*	*20*
HU011N	**HURLEMENTS BASE**	**183**
HU061N	*HURLELUNE N°5*	*126*

JEUX DE PLATEAU

M85505	**CIVILISATION**	**298**
M85305	**ILLUMINATI**	**163**
B20305	**BLOOD BOWL NVLLE EDIT**	**340**
B20405	LES STARS DE BLOOD BOWL	159
B20505	SUPPLEMENT BLOOD BOWL	159
F0R14	**FORMULE Dé**	**275**
P214	CIRCUIT MAGNY COURS	120
P314	CIRCUIT DE MONZA	120
F114	**FULL METAL PLANETE**	**298**
F414	FULL PLATEAU MODULAIRE	99

FIGURINES

R36305	THE NEW DUNGEON	117
R1605	RAL SEIGNEUR DES BALROGS	124
R2805	HORDE DES SQUELETTES	92
R42405	FROST DRAGON	132
R9805	HYDRE	156
R27705	DRAGON D'ARGENT DRAGONLA	140
R27205	DRACONIANS	116
R27305	HEROS DRAGONLANCE	102
R35605	LE PONT DE SORROWS	260
R37705	VILLAINS DE KRYNN	116
R45605	CLUTCH OF FEAR...	148

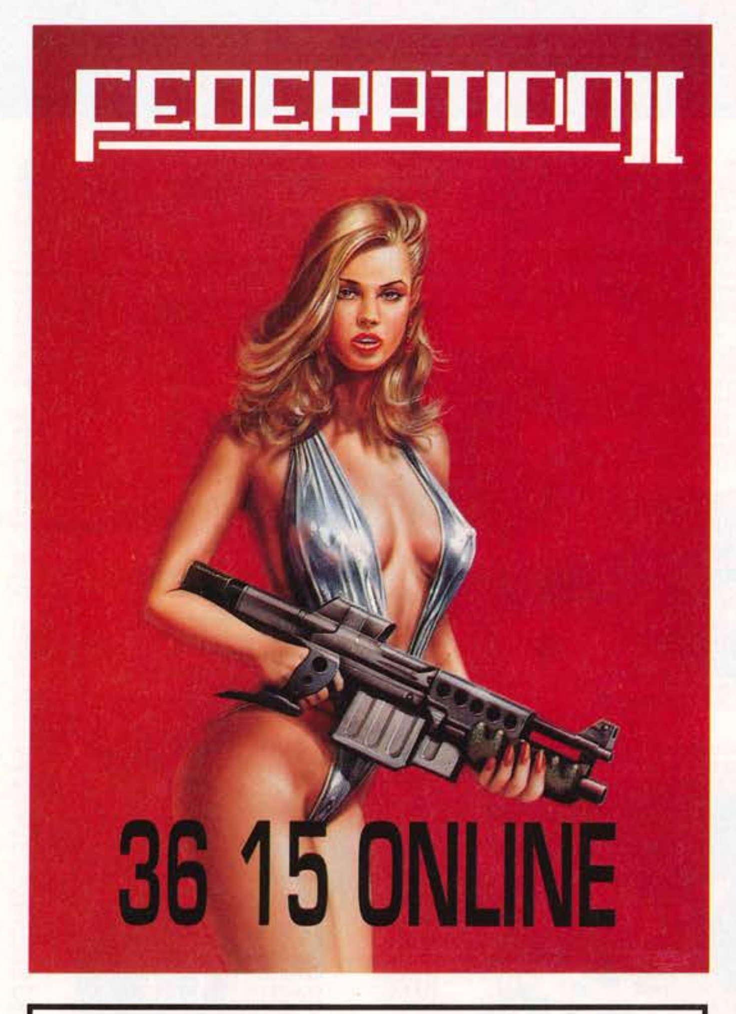
NOUVEAUTES

LEPREUVE	230
DUNE	296
WARHAMMER MAGIE	254
WARHAMER BATTLE	340
GP HOCKENHEIM	120

LES ENVOIS SONT POSTES EN
RECOMMANDE
PORT : 35 FF EN FRANCE METROPOLITAINE
COLISSIMO 60FF
FRANCO DE PORT POUR TOUTE COMMANDE MINIMUM DE 500 FF (SAUF COLISSIMO)
PAIEMENT PAR CARTE BANCAIRE SUR SIMPLE APPEL TELEPHONIQUE

CATALOGUE GENERAL GRATUIT . UN CHOIX ENORME !!!

Conception D.G. 67000 Strasbourg



● **Werewolf** : *Rage accross New-York* est paru, suivront *Book of the Wyrm* (mars), *Ways of the Wolf* (scénario, mars) et *Valkenburg Fondation* (avril).

● **Ars Magica** : *Shaman, The Hidden Path* (sourcebook, mars), *Pax Dei* (scénario, avril), *Tribunal of Hermes : Iberia* (le début d'une série sur les différentes contrées, mai).

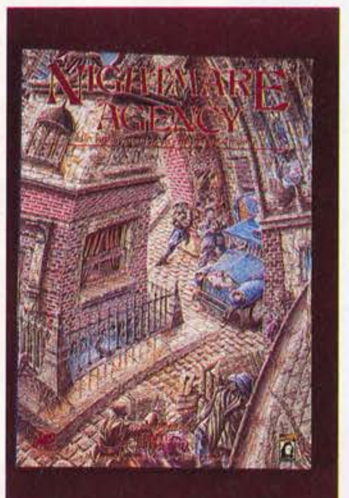
EN FRANÇAIS DANS LE TEXTE

Aesia

● **Aesia** est un jeu de rôle complet, de type space opera décadent. Il est présenté sous une forme un peu « fanzine », 145 p. noir et blanc pour 140 F. À découvrir dans les boutiques de jeux de simulation. Si vous ne le trouvez pas, contactez Xavier Bottet, 75 rue de Buzenval, 75020 Paris. Tél. : (1) 43.71.13.04.

Descartes Éditeur

● **L'appel de Cthulhu** : *Nightmare Agency* est paru, c'est un supplément de création française qui retrace en douze scénarios l'histoire d'une agence bostonienne de détectives (du bon et du moins bon). La *5e édition* du jeu est prévue pour avril.



● **Dune** : le jeu est paru, voir article p. 88-89.

● **Warhammer** : *Le château de Drechenfels* (supplément, mars/avril).

● **BattleTech** : traduction de la boîte de base de la 3e édition (avril).

● **Shadowrun** : la traduction de la 2e édition sera suivie par l'écran, puis le scénario *Tirez sur le Dragon* (avril).

● **Barbe noire** est la traduction de Black Beard, un jeu de plateau d'Avalon Hill (mars/juin).

● **Star Wars** : *Les coordonnées d'Isis* (scénario, mai).

● Le **Supplément n° 4** est un spécial Shadowrun (avril).

Éditions de la Lune-Sang

● **Hurlelune 6** est prévu pour fin mars. Il contient un pavé historique sur le XIIIe siècle, la fin de la campagne commencée dans Hurlelune 5, un scénario de F. Ménage et des réponses aux questions les plus souvent posées par les joueurs. La maquette a été modifiée, reprenant un look plus « Siroz ». Les exemplaires « commerce » et « numérotés » restent au même prix, mais les seconds contiendront une reproduction numérotée d'un dessin de Ben. Editions de la Lune-Sang, EPM « Les Cormorans », avenue Flandres - Dunkerque, 14000 Caen. Tél. : (16) 31.84. 17.75.

Eurogames

● **Dragon noir n° 2** est paru (voir Têtes d'affiche).

● Les jeux **Kharkov** (1941 : la victoire du général Hiver), **Moskva** (1943 : le coup de maître de Von Manstein), **Rostov** (1941 : la première victoire de l'Armée rouge), et **Kursk** (le jeu du Championnat de France de wargame) reproduisant des combats de la Seconde Guerre mondiale sont normalement disponibles.

Games Workshop

● **Warhammer Battle** : *L'Empire* est un livre de 100 p. (mars).

● **Space Marine**, le jeu de figurines futuriste, arrive (avril).

Gauthey Miniatures

● Après les règles pour figurines **Duel Jeu tactique d'escarmouche** et **Duel Fantastique**, un troisième livret vient compléter la collection : **Duel Siège**. Rappelons que ce système de jeu est à l'échelle 1 figurine = 1 homme. Disponible en boutiques, ou par correspondance auprès de Gauthey Miniatures, 64 square Ronsard, 77350 Le Mée-sur-Seine. Tél. : (1) 64.38.55.70.

Habourdin

● **Atmosfear** : une nouvelle cassette vidéo pour ce jeu dit interactif, *Baron Samedi le zombie*. Suivra *Anne de Chantraine, la sorcière*, en juin. Ces K7 sont accompagnées de nouveaux accessoires de jeu.



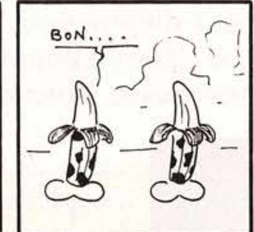
Hexagonal

- **Vampire** : *Des cendres aux cendres* (module, paru) sera suivi par *Les liens du sang* (module, avril).
- **JRTM** : *Les créatures des Terres du Milieu* est prévu pour fin mars.
- **Dragon n° 11** paraîtra en avril.
- Hexagonal reprend la distribution de **Lost Worlds** (les livrets qui permettaient de s'affronter à un contre un).

MONGHOL & GHOTA









Korum

- Cette société de jeux par correspondance propose trois produits : **Nemak Etoile impériale** (vous êtes commandant de flotte stellaire ; actuellement près de 550 adversaires se disputent la galaxie), **Légende viking** (nouvelle version du jeu ; de 70 à 110 joueurs par partie), **Cyber League** (nouveau jeu ; vous incarnez un entraîneur de cyborgs au sein de la Cyberleague, un jeu de balle très violent). Pour tous renseignements : Korum, 8-10 place de l'Europe, 94220 Charenton. Tél. : (1) 48.93.75.62.

Le Temple du Jeu

- Cette boutique édite un petit fascicule bimestriel (pour commander les nouveaux jeux disponibles en France) dont les premières pages donnent une description détaillée (voir publicité p. 20-21).

Ludodélire

- **Formule Dé** : le plateau du Grand Prix de Belgique à Spa est disponible.

MB

- Nouvelle édition de **HeroQuest**. On espère que l'intégralité des règles anglaises y figurera.
- Deux boîtes d'armées pour **Seigneurs de Guerre** : Les lords impériaux et Les maraudeurs du Chaos.

MultiSim

- **Nephilim** : *Les templiers* (historique et 3 scénarios, avril), *Les arcanes majeurs* (les 22 familles de Nephilim, avec une création étendue de personnage, mai/juin).

Oriflam

- **Pendragon** : *Chevalier aventureux* est paru.
- **Hawkmoon** : *Les Portes du Paradis* (supplément français, mai)
- **RuneQuest** : *Les guerriers du Soleil* est paru.
- **Cyberpunk** : *Protect & Serve* est paru, *Les enfants de la nuit* (mai).
- **Stormbringer** : *Périls dans les Jeunes Royaumes* est paru.
- **Tatou** : le n° 12 en mars.
- **Les Ailes de la gloire** (avril) est la traduction de Blue Max, un jeu de combat aérien de la Première Guerre mondiale.

REK Editions

- **Heroïca Plus** est une édition à tirage limité de nouvelles règles pour figurines 15 mm. Vous le trouverez dans toutes les bonnes boutiques, sinon contactez REK Editions, BP 21, 62155 Merlimont.

Schmidt France

- Après le jeu de plateau Les Héros de l'Œil Noir, un second jeu avec un matériel impressionnant est à paraître : **La villa de la peur**.

Siroz Productions

- **Bloodlust** : la campagne en cours s'achèvera avec *Les joyaux de Pôle* (avril).
- **In Nomine Satanis/Magna Veritas** : *Heaven & Hell* (avril).
- **Stella Inquisitorus** est paru (voir Épreuve du Feu p. 28-30), l'écran ne saurait tarder. Le premier supplément sera *Strychnine IV*, la description d'un système solaire situé entre les forces du Bien et du Mal (mai).

TSR

Ces produits pour AD&D2 sont traduits en français par TSR et distribués par Hexagonal et Descartes Editeur.
- **Le Bestiaire monstrueux** est prévu pour bientôt.
- Prochaine parution : **Dark Sun**.

Zapatak

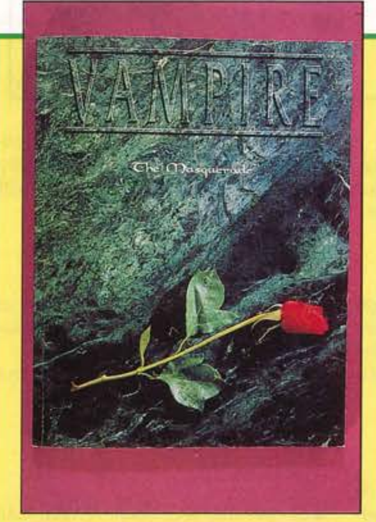
- Si vous allez à Clermont-Ferrand (sauf le lundi), vous pourrez affronter d'autres joueurs équipés de pistolets-laser, détecteurs sensibles, dans un décor très SF, avec gestion informatique des tirs. Découvert il y a 9 ans au Texas, puis passé en Australie et en Angleterre, ce loisir s'implante en France.

Rendez-vous au centre Zapatak Interactive Laser Game, 156 av. du Brezet, 63000 Clermont-Ferrand. Tél. : (16) 73.90. 72. 49.

Trophées Casus Belli

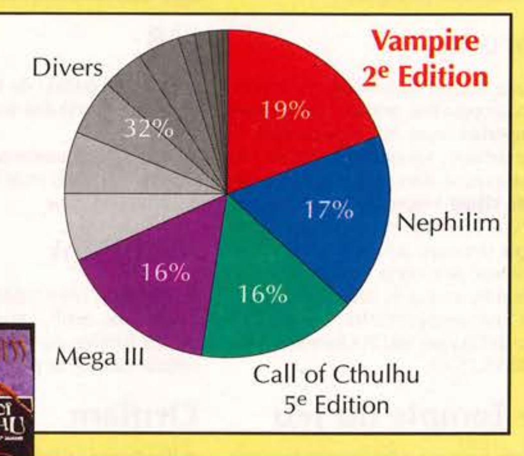
NDF

Merci à tous ceux d'entre vous qui ont pris de leur temps et un timbre pour nous envoyer leur bulletin. Le dépouillement a été un peu long mais heureusement, l'ordinateur notre ami est venu à la rescousse. Voici donc les résultats commentés dans chacune des catégories.



Trophée Casus Belli 1992 du meilleur jeu de rôle français ou étranger

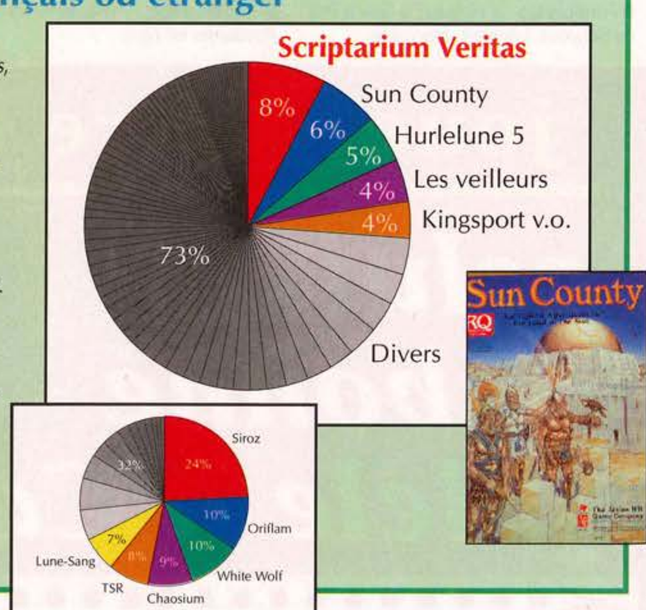
Le vainqueur est sans conteste *Vampire - The Masquerade* (2ᵉ édition), le jeu de White Wolf, dans lequel vous incarnez des vampires modernes. Un jeu dans la lignée de la renaissance de ce genre fantastique, initiée par les romans d'Ann Rice. Suivent, dans l'ordre : *Nephilim, Call of Cthulhu* (5ᵉ édition), *Mega III, Bitume, Werewolf* et *Star Wars* (2ᵉ édition). Cette catégorie est celle dans laquelle vous avez le plus voté. Seulement 4 % d'entre vous n'ont pas d'avis sur le meilleur jeu 92.





Trophée Casus Belli 1992 du meilleur supplément pour un jeu de rôle, français ou étranger

Le vainqueur est *Scriptarium Veritas*, le recueil de règles pour *In Nomine Satanis/Magna Veritas*, le jeu des anges et des démons (Siroz). Non loin derrière, se trouve *Sun County*, supplément en américain pour *RuneQuest* d'Avalon Hill, et qui montre combien le public était en attente de matériel pour ce jeu un peu oublié aux États-Unis mais actuellement en pleine renaissance. C'était, et de loin, la catégorie la plus fournie, avec 253 suppléments originaux parus en 1992. Vous avez voté pour 66 d'entre eux (3 sur 4 n'ont donc eu aucune voix) et surtout, devant la difficulté de choisir, 16 % d'entre vous n'ont désigné aucun produit. Mais après tout, nous vous avions demandé de ne voter que si vous étiez sûrs de votre choix, et c'est ce que vous avez fait. En fait, le classement le plus réaliste (voir graphique) est sans doute celui par éditeur, car plus le nombre de suppléments est grand pour un même produit, moins les voix pour chacun sont importantes. Notre plus grande surprise de ce sondage est le mauvais score de TSR, plus gros producteur et sans doute meilleur vendeur de jeux de rôle. Nos lecteurs bouderaient-ils l'ancêtre AD&D ?





Prix spécial de la rédaction

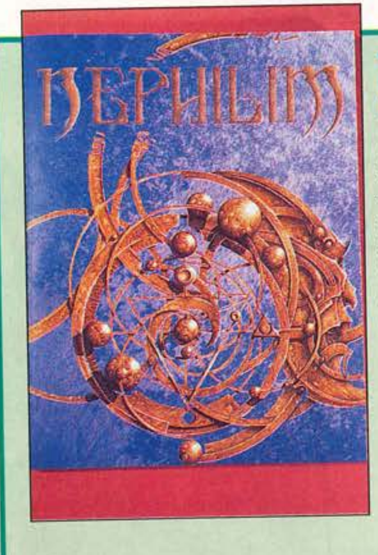
Nous désirions mettre en avant une ligne de produits ou une politique d'édition particulièrement intéressante cette année, et le choix a été dur entre nos trois prétendants.

- Le gagnant du Trophée Casus Belli, prix spécial de la rédaction, est la ligne de suppléments pour *Hawkmoon* (*La France, La Kamarg, L'Empire ténébreux*), pour la permanence de sa grande qualité générale. Et le fait qu'elle a permis à un jeu moribond aux États-Unis de retrouver une seconde jeunesse.

Quant à ceux qui ont failli gagner, que nous aimerions néanmoins signaler à votre attention, il y avait :

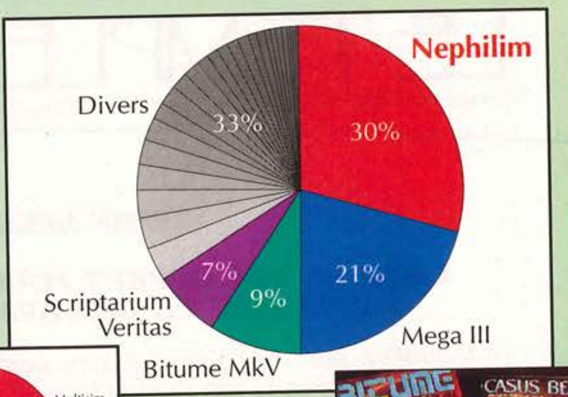
- La ligne de *Call of Cthulhu* : *Lovecraft Country* (*Arkham Unveiled, Return to Dunwich, Miskatonic Valley, Kingsport, Escape from Dunwich*, et bientôt *Beyond the Mountains of Madness*) qui décrit avec grand talent et intérêt les lieux où se situent les nouvelles de Lovecraft.

1992 du jeu de rôle



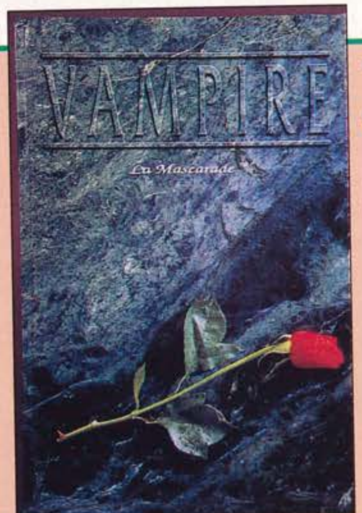
Trophée Casus Belli 1992 de la meilleure création française en jeu de rôle

Nephilim, le premier jeu de la société Multisim, a fait carton plein. Vous y jouez des êtres surnaturels et immatériels qui s'incarnent dans des corps contemporains. Un jeu occulte proche des thèmes d'Umberto Ecco.
Suivent *Mega III* (notre jeu maison), *Bitume MkV* (un jeu futuriste à la Mad Max) et *Scriptarium Veritas* (également meilleur supplément).
Visiblement, lorsqu'il s'agit de création, il y a un gros bonus sur les jeux complets plutôt que sur les suppléments, que ce soit en premier ou second choix. Cela se ressent sur le classement par éditeur, où Multisim et Casus Belli restent bien placés, Siroz revenant en force avec son grand nombre de produits.



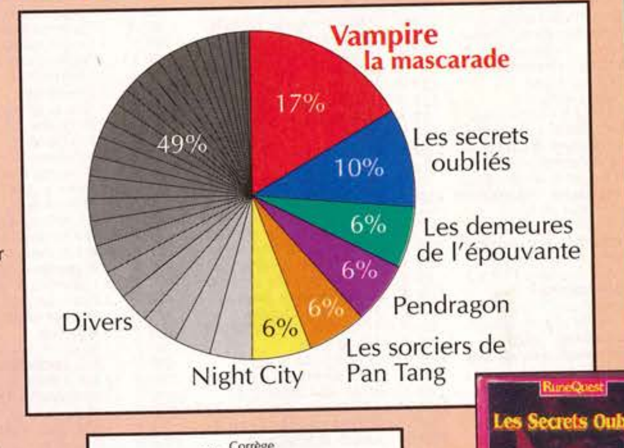
Multisim 30%
Siroz 27%
Casus Belli 21%
22%





Trophée Casus Belli 1992 de la meilleure traduction en jeu de rôle

Vampire, la traduction du jeu homonyme, rafle donc à la fois les prix du meilleur jeu et de la meilleure traduction. Notons que plus de la moitié des bulletins qui ont choisi Vampire comme meilleure traduction ont aussi choisi ce jeu comme meilleure publication originale. Il faut sans doute y voir une récompense à la rapidité de cette traduction, et du désir de pouvoir jouer en français. Vu le nombre de suppléments parus en anglais, espérons que ce trophée encouragera l'éditeur à faire un suivi important et rapide.
Quant au classement par éditeur, il est sans surprise, les trois grands traducteurs français se partageant le marché : Oriflam, Descartes Editeur et Hexagonal faisant quasi jeu égal. Oriflam a une répartition à peu près égale sur toutes ses traductions, Descartes un gros score sur *L'appel de Cthulhu* (moyen sur *Star Wars*, faible sur les autres), Hexagonal fait son carton sur *Vampire* (et complète à parts égales sur ses autres produits). TSR arrive très loin derrière, et quelques personnes ont pensé à *Gurps*, qui a eu le malheur de voir son éditeur disparaître peu après la parution du jeu.



Oriflam 32%
Descartes 31%
Hexagonal 28%
TSR 5%
Corrège 3%



Publiée par Chaosium, ses premiers volumes sont disponibles en français chez Descartes Editeur (qui va traduire les prochains également).

- La ligne *Dark Sun*, pour *AD&D2*, à la fois par l'originalité de son monde et par la qualité de son graphisme (dû à Jeff Brom). Et comme un bonheur n'arrive jamais seul, ce qui prouve que les traducteurs savent souvent faire le bon choix, c'est l'une des prochaines traductions à venir chez TSR.

Merci de vos voix et de votre confiance. Nous vous donnons rendez-vous l'année prochaine pour les Trophées Casus Belli 1993.
Et si vous êtes à Paris le 16 avril, venez donc sur notre stand au Salon des jeux de réflexion, Porte de Versailles, pour la remise officielle par Didier Guiserix et Gary Gygax.

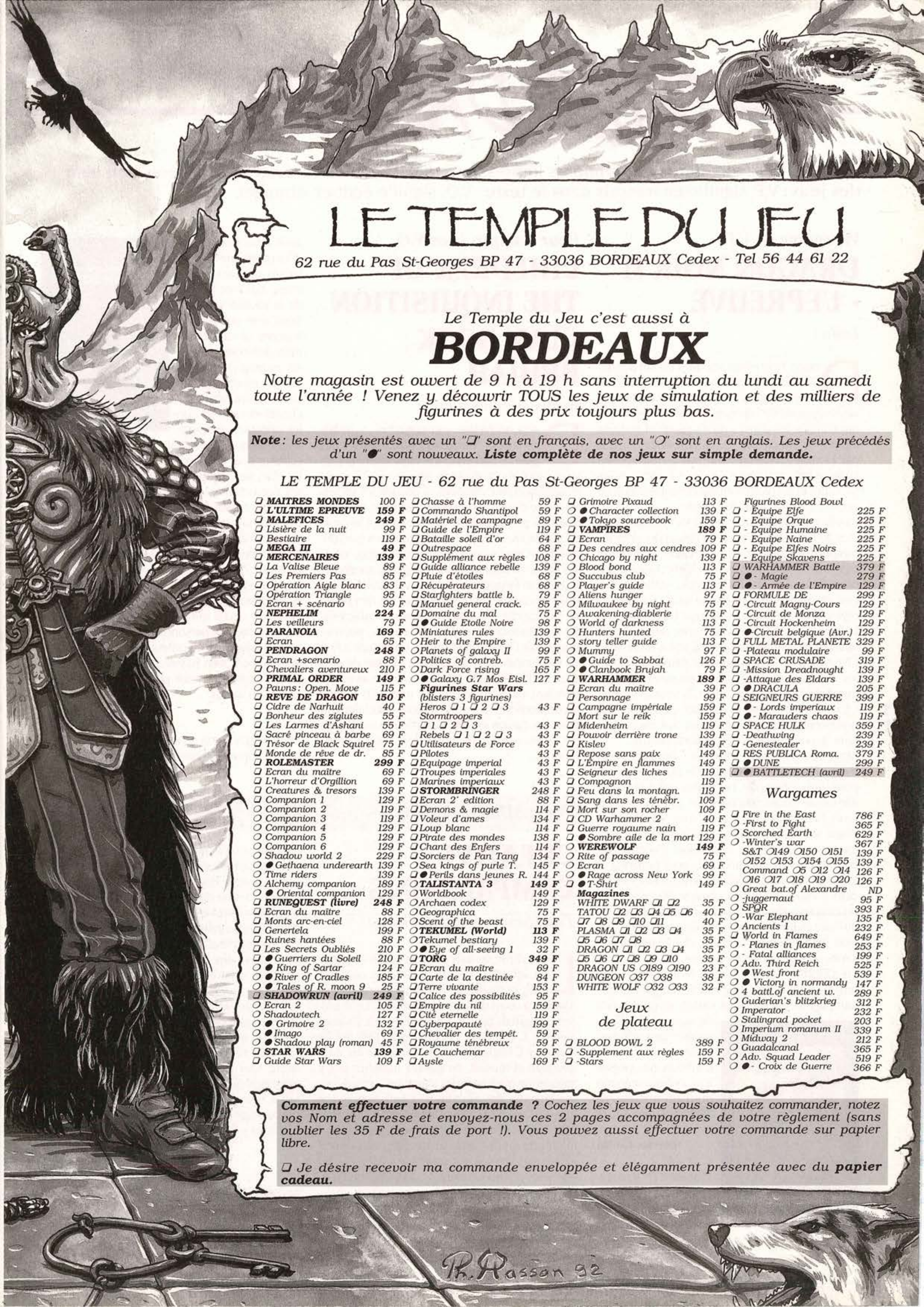




Suite des Nouvelles du Front page 106.



LE TEMPLE DU JEU
62 rue du Pas St-Georges BP 47 - 33036 BORDEAUX Cedex - Tel 56 44 61 22
OFFRE SPECIALE
1 SET DE DES OFFERT POUR TOUTE COMMANDE
FAITE AVEC CE BON AVANT LE 31 MARS !
N'oubliez pas nos gigantesques parties de Warhammer Battle
(plateau de 6 mètres) les dimanches 28 mars et 25 avril au magasin !
Note: les jeux présentés avec un "❑" sont en français, avec un "○" sont en anglais. Les jeux
précédés d'un "●" sont nouveaux. Liste complète de nos jeux sur simple demande.
LE TEMPLE DU JEU - 62 rue du Pas St-Georges BP 47 33036 BORDEAUX cedex
Jeux
de rôle
❑ ADD Manuel joueur 169 F
❑ ADD guide du maître 169 F
❑ Royaumes Oubliés 199 F
❑ Mythes & Légendes 189 F
❑ Livre des psioniques 159 F
○ Monstrous comp. 1 149 F
○ Monstrous comp. 2 125 F
○ Monsters Fiend Folio 89 F
○ Magic encyclopedia 1 75 F
○ ● Magic encyclopedia 2 89 F
○ Book of Elves 127 F
○ Mighty fortress 127 F
○ ● HHQ3 thief's chal. 57 F
○ ● Creative campaign. 127 F
○ Forgotten Realms A. 179 F
○ Menzoberranzan 239 F
○ ● Guide to Waterdeep 87 F
○ Greyhawk Adventure 159 F
○ From the Ashes 149 F
○ ● WGR4 Marklands 89 F
○ Dragonlance Advent. 159 F
○ Tales of the lance 149 F
○ DLR3 Unsung Heroes 75 F
○ Spelljammer 173 F
○ Spacefarer's handbook 125 F
○ ● SJR7 Krynnspace 89 F
○ Lankhmar city 99 F
○ Ravenloft boxed set 179 F
○ Forbidden lore 149 F
○ RQ3 From shadows 75 F
○ Dark Sun 199 F
○ DSR4 Valley of dust 89 F
○ Al-Quadim 179 F
○ Land of fate 149 F
○ Golden voyages 139 F
○ ● Assassin mountain 139 F
Role Aids
○ Monsters & myth III 69 F
○ Demons 159 F
❑ Dungeons & Dragons 265 F
○ Rules cyclopedia 189 F
○ Wrath of immorthals 152 F
○ Poor wizard alman. 115 F
○ Char.& monster ass. 115 F
Figurines Aliens:
❑ Alien Warriors 1 169 F
❑ Alien Warriors 2 169 F
❑ Alien Queen 169 F
❑ Colonial Marines 1 169 F
❑ Colonial Marines 2 169 F
❑ Colonist last stand 169 F
❑ Power loader 169 F
❑ ● ALIENOIDS 139 F
○ AMBER 175 F
❑ ANIMONDE 165 F
❑ Arc en ciel des ténèbr. 109 F
❑ Larmes de jalousie 109 F
❑ APPEL DE CTHULHU 189 F
❑ Ecran du maître 69 F
❑ Supplement cthulhu 99 F
❑ Les années folles 289 F
❑ Contrées du rêve 129 F
❑ Cthulhu by gaslight 119 F
❑ Cthulhu 90 119 F
❑ Monstres de Cthulhu 99 F
❑ Masques Nyarlathotep 167 F
❑ Rejeton d'Azathoth 119 F
❑ Ombres Yog-Sothoth 99 F
❑ Asile d'aliénés 99 F
❑ Fungi de Yuggoth 99 F
❑ Malédiction Cthoniens 99 F
❑ Trace de Tsathogghua 99 F
❑ Terreur sur Arkham 69 F
❑ Recherche de Kadath 99 F
❑ Seul face au Wendigo 59 F
❑ Terror Australis 109 F
❑ Monstres Contr. rêve 99 F
❑ Les Oeufs de Karlatt 139 F
❑ Les Grands Anciens 139 F
❑ Mystères à Arkham 159 F
❑ Demeures de l'épouv. 119 F
❑ Experiences fatales 119 F
❑ Retour à Dunwich 119 F
❑ CD spécial Cthulhu 40 F
❑ Kingsport 119 F
❑ Frères de Sang 129 F
❑ ● Nightmare agency 129 F
○ Call of Cthulhu 5 189 F
○ ● Escape fr.Innsmouth 177 F
○ Unspeakable Oath 7 37 F
○ ARS MAGICA 3 175 F
○ Mistridge 89 F
○ Parma fabula (Ecran) 63 F
○ Mythic Europe 113 F
○ Midsummer night d. 89 F
○ ● Maleficium 122 F
❑ AVT CHARLEMAGNE 115 F
❑ AVENTURES EXTRA. 59 F
❑ BERLIN XVIII 134 F
❑ Ecran du maître 89 F
❑ Marxmen 12.35 144 F
❑ Berliner Nacht 126 F
❑ BITUME MK5 139 F
❑ Ecran Bitume 89 F
❑ Paris-Brest 109 F
❑ BLOODLUST 238 F
❑ Ecran du maître 99 F
❑ Flocons de sang 144 F
❑ Poussière d'ange 144 F
❑ Enclume et mateau 144 F
❑ Souvenirs de guerre 144 F
❑ CAPITAINE VAUDOU 59 F
❑ CIE DES GLACES 89 F
❑ CYBER-AGE 59 F
❑ CYBERPUNK 237 F
❑ Ecran du maître 88 F
❑ Solo of fortune 119 F
❑ Chrome 126 F
❑ Night City 219 F
❑ Forlon Hope 138 F
❑ ● Protect & serve 144 F
○ Corporation report 1 69 F
○ Corporation Report 2 69 F
○ Corporation Report 3 69 F
○ Night cities stories 113 F
○ Hardwired 95 F
○ Rockerboy 75 F
○ When gravity fails 95 F
○ Interface 3 38 F
○ Interface 4 38 F
○ Interface 5 38 F
○ Chasing the dragon 83 F
○ Night's edge 113 F
○ ● Necrology 69 F
○ All fall down 69 F
○ ● Chromebook II 95 F
○ ● Chrome berets 99 F
Figurines Cyberpunk
❑ Cyberpunk (10 figurines) 99 F
❑ Edgerunners (10 fig.) 99 F
Dangerous Journeys
○ Mythus 209 F
○ Mythus Magick 189 F
○ DC HEROES 179 F
❑ DR CHESTEL 98 F
○ DREAMPARK 113 F
○ ● Agents of Falkenberg 75 F
❑ EMPIRE GALACTIQUE 89 F
❑ Frontières de l'Empire 85 F
❑ Encyclopédie Gal. 1 125 F
❑ Encyclopédie Gal. 2 140 F
❑ EMPIRES & DYNAST. 245 F
❑ Anashiva Rehna 1 79 F
❑ Anashiva reahna 3 89 F
❑ GURPS 219 F
❑ HAWKMOON 248 F
❑ Ecran + scénario 88 F
❑ L'Ile brisée 134 F
❑ La France 228 F
❑ Le Pirate des Mondes 138 F
❑ La Kamarg 126 F
❑ Empire ténébreux 138 F
❑ HEAVY METAL 228 F
❑ Ecran du maître 89 F
❑ Urban Guerilla 126 F
❑ Killing Teknology 126 F
❑ HURLEMENTS 199 F
❑ Hurlelune 2 89 F
❑ Hurlelune 3 89 F
❑ Hurlelune 4 89 F
❑ Hurlelune 5 126 F
❑ IN NOMINE SATANIS 209 F
❑ Ecran du maître 99 F
❑ Baron Samedi 126 F
❑ Mors Ultima Ratio 126 F
❑ Daemonix Remix 126 F
❑ Il était une fois 126 F
❑ Mindstorm 126 F
❑ Inch Allah 126 F
❑ Scriptariumm Veritas 189 F
❑ Demencia profundis 126 F
❑ ● STELLA Inquisitorus 238 F
Figurines INS/MV
❑ Démon d'Aldrealphus 16 F
❑ Démon de Kayn 16 F
❑ Ange de Dominique 16 F
❑ Ange de Laurent 16 F
❑ JAMES BOND 119 F
❑ Manuel Q 99 F
❑ Goldfinger 89 F
❑ Octopussy 89 F
❑ Pour votre information 96 F
❑ Vivre et laisser mourir 99 F
❑ Dangereusement votre 98 F
❑ Adversaires 159 F
❑ Goldfinger II 129 F
○ JORUNE 3 177 F
❑ JRTM 219 F
❑ Ecran du maître 64 F
❑ Carte 64 F
❑ Moria 119 F
❑ Rangers du nord 119 F
❑ Lorien 119 F
❑ Voleurs de Tharbad 69 F
❑ Rivendell 69 F
❑ Mordor 69 F
❑ Isengard 119 F
❑ Ents de Fangorn 119 F
❑ Cavaliers de Rohan 119 F
❑ ● Creatures des Terres 119 F
○ Atlas of Middle Earth 165 F
○ Guide to Middle-Earth 76 F
❑ Calendrier Tolkien 93 129 F
○ Lords of Middle-Earth 1 119 F
○ Lords of Middle-Ear.2 119 F
○ Lords of Middle-Ear.3 119 F
○ ● Northwestern M.E. 177 F
❑ ● Tolkien posters collec. 169 F
Figurines JRTM
❑ Cie de l'Anneau (9 f.) 89 F
❑ Le Hobbit (9 fig.) 89 F
❑ LA VALL. DES ROIS 285 F
❑ LA TABLE RONDE 209 F
❑ LEGENDES CELTIQU. 189 F
❑ L'OEIL NOIR 185 F
❑ Règles avancées 1 185 F
❑ Règles avancées 2 185 F
❑ Havena 185 F
NOM ....
PRENOM ....
N° .... RUE ....
....
CP ....
VILLE ....
J'ai coché tous les jeux que je commande. Je joins mon titre de paiement d'un montant de ....+ 35 Francs de frais de port et d'emballage, soit un total de ....



LE TEMPLE DU JEU
62 rue du Pas St-Georges BP 47 - 33036 BORDEAUX Cedex - Tel 56 44 61 22
Le Temple du Jeu c'est aussi à
BORDEAUX
Notre magasin est ouvert de 9 h à 19 h sans interruption du lundi au samedi toute l'année ! Venez y découvrir TOUS les jeux de simulation et des milliers de figurines à des prix toujours plus bas.
Note: les jeux présentés avec un "❑" sont en français, avec un "○" sont en anglais. Les jeux précédés d'un "●" sont nouveaux. Liste complète de nos jeux sur simple demande.
LE TEMPLE DU JEU - 62 rue du Pas St-Georges BP 47 - 33036 BORDEAUX Cedex
❑ MAITRES MONDES 100 F
❑ L'ULTIME EPREUVE 159 F
❑ MALEFICES 249 F
❑ Lisière de la nuit 99 F
❑ Bestiaire 119 F
❑ MEGA III 49 F
❑ MERCENAIRES 139 F
❑ La Valise Bleue 89 F
❑ Les Premiers Pas 85 F
❑ Opération Aigle blanc 83 F
❑ Opération Triangle 95 F
❑ Ecran + scénario 99 F
❑ NEPHELIM 224 F
❑ Les veilleurs 79 F
❑ PARANOIA 169 F
❑ Ecran 65 F
❑ PENDRAGON 248 F
❑ Ecran +scenario 88 F
❑ Chevaliers aventureux 210 F
○ PRIMAL ORDER 149 F
○ Pawns: Open. Move 115 F
❑ REVE DE DRAGON 150 F
❑ Cidre de Narhuit 40 F
❑ Bonheur des ziglutes 55 F
❑ Les Larmes d'Ashani 55 F
❑ Sacré pinceau à barbe 69 F
❑ Trésor de Black Squirel 75 F
❑ Monde de rêve de dr. 85 F
❑ ROLEMASTER 299 F
❑ Ecran du maître 69 F
❑ L'horreur d'Orgillion 69 F
❑ Creatures & tresors 139 F
❑ Companion 1 129 F
○ Companion 2 119 F
○ Companion 3 119 F
○ Companion 4 129 F
○ Companion 5 129 F
○ Companion 6 129 F
○ Shadow world 2 229 F
○ ● Gethaena underearth 139 F
○ Time riders 139 F
○ Alchemy companion 189 F
○ ● Oriental companion 129 F
❑ RUNEQUEST (livre) 248 F
❑ Ecran du maître 88 F
❑ Monts arc-en-ciel 128 F
❑ Genertela 199 F
❑ Ruines hantées 88 F
❑ Les Secrets Oubliés 210 F
❑ ● Guerriers du Soleil 210 F
○ ● King of Sartar 124 F
○ ● River of Cradles 185 F
○ ● Tales of R. moon 9 25 F
❑ SHADOWRUN (avril) 249 F
○ Ecran 2 105 F
○ Shadowtech 127 F
○ ● Grimoire 2 132 F
○ ● Imago 69 F
○ ● Shadow play (roman) 45 F
❑ STAR WARS 139 F
❑ Guide Star Wars 109 F
❑ Chasse à l'homme 59 F
❑ Commando Shantipol 59 F
❑ Matériel de campagne 89 F
❑ Guide de l'Empire 119 F
❑ Bataille soleil d'or 64 F
❑ Outrespace 68 F
❑ Supplément aux règles 108 F
❑ Guide alliance rebelle 139 F
❑ Pluie d'étoiles 68 F
❑ Récupérateurs 68 F
❑ Starfighters battle b. 79 F
❑ Manuel general crack. 85 F
❑ Domaine du mal 75 F
❑ ● Guide Etoile Noire 98 F
○ Miniatures rules 139 F
○ Heir to the Empire 139 F
○ Planets of galaxy II 99 F
○ Politics of contreb. 75 F
○ Dark Force rising 165 F
○ ● Galaxy G.7 Mos Eisl. 127 F
Figurines Star Wars
(blisters 3 figurines)
Heros ❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 43 F
Stormtroopers
❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 43 F
Rebels ❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 43 F
❑ Utilisateurs de Force 43 F
❑ Pilotes 43 F
❑ Equipage imperial 43 F
❑ Troupes imperiales 43 F
❑ Marines imperiaux 43 F
❑ STORMBRINGER 248 F
❑ Ecran 2' edition 88 F
❑ Demons & magie 114 F
❑ Voleur d'ames 134 F
❑ Loup blanc 114 F
❑ Pirate des mondes 138 F
❑ Chant des Enfers 114 F
❑ Sorciers de Pan Tang 134 F
○ Sea kings of purle T. 145 F
❑ ● Perils dans jeunes R. 144 F
○ TALISTANTA 3 149 F
○ Worldbook 149 F
○ Archaen codex 129 F
○ Geographica 75 F
○ Scent of the beast 75 F
○ TEKUMEL (World) 113 F
○ Tekumel bestiary 139 F
○ ● Eye of all-seeing 1 32 F
❑ TORG 349 F
❑ Ecran du maître 69 F
❑ Carte de la destinée 84 F
❑ Terre vivante 153 F
❑ Calice des possibilités 95 F
❑ Empire du nil 159 F
❑ Cité eternelle 119 F
❑ Cyberpapauté 199 F
❑ Chevalier des tempêt. 59 F
❑ Royaume ténébreux 59 F
❑ Le Cauchemar 59 F
❑ Aysle 169 F
❑ Grimoire Pixaud 113 F
○ ● Character collection 139 F
○ ● Tokyo sourcebook 159 F
❑ VAMPIRES 189 F
❑ Ecran 79 F
❑ Des cendres aux cendres 109 F
○ Chicago by night 139 F
○ Blood bond 113 F
○ Succubus club 75 F
○ Player's guide 113 F
○ Aliens hunger 97 F
○ Milwaukee by night 75 F
○ Awakening-diablerie 75 F
○ World of darkness 113 F
○ Hunters hunted 75 F
○ story teller guide 113 F
○ Mummy 97 F
○ ● Guide to Sabbat 126 F
○ ● Clanbook Brujah 79 F
❑ WARHAMMER 189 F
❑ Ecran du maître 39 F
❑ Personnage 99 F
❑ Campagne impériale 159 F
❑ Mort sur le reik 159 F
❑ Midenheim 119 F
❑ Pouvoir derrière trone 139 F
❑ Kislev 149 F
❑ Repose sans paix 149 F
❑ L'Empire en flammes 149 F
❑ Seigneur des liches 119 F
❑ Compagnon 119 F
❑ Feu dans la montagn. 119 F
❑ Sang dans les ténèbr. 109 F
❑ Mort sur son rocher 109 F
❑ CD Warhammer 2 40 F
❑ Guerre royaume nain 119 F
❑ ● Sombre aile de la mort 129 F
○ WEREWOLF 149 F
○ Rite of passage 75 F
○ Ecran 69 F
○ ● Rage across New York 99 F
❑ ● T-Shirt 149 F
Magazines
WHITE DWARF ❑1 ❑2 35 F
TATOU ❑2 ❑3 ❑4 ❑5 ❑6 40 F
❑7 ❑8 ❑9 ❑10 ❑11 40 F
PLASMA ❑1 ❑2 ❑3 ❑4 35 F
❑5 ❑6 ❑7 ❑8 35 F
DRAGON ❑1 ❑2 ❑3 ❑4 35 F
❑5 ❑6 ❑7 ❑8 ❑9 ❑10 35 F
DRAGON US ○189 ○190 23 F
DUNGEON ○37 ○38 38 F
WHITE WOLF ○32 ○33 32 F
Jeux de plateau
❑ BLOOD BOWL 2 389 F
❑ -Supplement aux règles 159 F
❑ -Stars 159 F
Figurines Blood Bowl
❑ - Equipe Elfe 225 F
❑ - Equipe Orque 225 F
❑ - Equipe Humaine 225 F
❑ - Equipe Naine 225 F
❑ - Equipe Elfes Noirs 225 F
❑ - Equipe Skavens 225 F
❑ WARHAMMER Battle 379 F
❑ ● - Magie 279 F
❑ ● - Armée de l'Empire 129 F
❑ FORMULE DE 299 F
❑ -Circuit Magny-Cours 129 F
❑ -Circuit de Monza 129 F
❑ -Circuit Hockenheim 129 F
❑ ●-Circuit belgique (Avr.) 129 F
❑ FULL METAL PLANETE 329 F
❑ -Plateau modulaire 99 F
❑ SPACE CRUSADE 319 F
❑ -Mission Dreadnought 139 F
❑ -Attaque des Eldars 139 F
○ ● DRACULA 205 F
❑ SEIGNEURS GUERRE 399 F
❑ ● - Lords imperiaux 119 F
❑ ● - Marauders chaos 119 F
❑ SPACE HULK 359 F
❑ -Deathwing 239 F
❑ -Genestealer 239 F
❑ RES PUBLICA Roma. 379 F
❑ ● DUNE 299 F
❑ ● BATTLETECH (avril) 249 F
Wargames
❑ Fire in the East 786 F
○ -First to Fight 365 F
○ Scorched Earth 629 F
○ -Winter's war 367 F
S&T ○149 ○150 ○151 139 F
○152 ○153 ○154 ○155 139 F
Command ○5 ○12 ○14 126 F
○16 ○17 ○18 ○19 ○20 126 F
○ Great bat.of Alexandre ND
○ -juggernaut 95 F
○ SPQR 393 F
○ -War Elephant 135 F
○ Ancients 1 232 F
❑ World in Flames 649 F
○ - Planes in flames 253 F
○ - Fatal alliances 199 F
○ Adv. Third Reich 525 F
○ ● West front 539 F
○ ● Victory in normandy 147 F
○ 4 battl.of ancient w. 289 F
○ Guderian's blitzkrieg 312 F
○ Imperator 232 F
○ Stalingrad pocket 203 F
○ Imperium romanum II 339 F
○ Midway 2 212 F
○ Guadalcanal 365 F
○ Adv. Squad Leader 519 F
○ ● - Croix de Guerre 366 F
Comment effectuer votre commande ? Cochez les jeux que vous souhaitez commander, notez vos Nom et adresse et envoyez-nous ces 2 pages accompagnées de votre règlement (sans oublier les 35 F de frais de port !). Vous pouvez aussi effectuer votre commande sur papier libre.
❑ Je désire recevoir ma commande enveloppée et élégamment présentée avec du papier cadeau.
Ph. Masson 92

TÊTES D'AFFICHE

Les jeux viennent d'arriver: premières impressions. A propos des abréviations au-dessus du nom des jeux : V.F. signifie en français dans le texte ; V.O. signifie écrit en étranger.

Wargame en V.F.

DRAGON NOIR II - L'EPREUVE

Enfin !

Dragon Noir est un jeu qui s'est fait désirer. Deux années après la sortie de L'Exil, et annoncé depuis un an, voici enfin le deuxième épisode de l'épopée médiéval-fantastique qui concilie les plaisirs du wargame et certains aspects du jeu de rôle. La superbe boîte illustrée par Florence Magnin contribue à nouveau au charme qui caractérise ce jeu. A l'intérieur, les six cartes et les pions sont également en couleur, comme tous les jeux de la série.

Quelle est l'épreuve qui attend les aventuriers du monde d'Arkö Iriss ? Il faudra descendre dans les profondeurs de la terre, au royaume arachnide des Krobs, pour récupérer l'Orbe mauve qui permet de contrôler les dragons. Autant le dire tout de suite, cette quête ne sera pas de tout repos. L'un des joueurs dirigera les Krobs pour toute la campagne, et la puissance de ces monstres fera reculer les personnages plus d'une fois. D'autant qu'à l'exception des deux magiciens, les autres personnages ne sont pas plus forts que dans l'épisode précédent. Si vous avez joué L'Exil en campagne et que vos pertes ont été nombreuses, le groupe risque fort de ne pas faire le poids, malgré les renforts prévus.

Mais rien n'oblige à jouer en campagne, et il n'est même pas nécessaire de posséder L'Exil pour jouer L'Epreuve. Les règles sont à peu près identiques, mais adaptées aux souterrains, car toute l'action se déroule en sous-sol. De nouveaux sorts apparaissent, ainsi que de nouvelles astuces qui offrent un vaste choix d'actions (labyrinthe à deux niveaux...). Et pour pimenter le tout, des reptiles amphibies viennent harceler les deux camps ! Les parties peuvent être morcelées en cinq épisodes, ou jouées en une seule fois en utilisant toutes les cartes. Il existe aussi une version pour jouer en solitaire, dans laquelle les Krobs sont gérés aléatoirement.

En s'étoffant ainsi, Dragon Noir permet aux amateurs de la série Cry Havoc d'organiser des campagnes encore plus vastes, et peut servir de support ou d'inspiration aux rôlistes. L'épreuve ne fait-elle d'ailleurs pas penser à un célèbre scénario pour un non moins célèbre jeu de rôle ?



Olivier Guillo

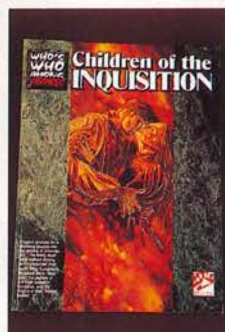
Wargame en français édité par Eurogames. Prix indicatif : environ 245 F.

Pour Vampires, en V.O.

CHILDREN OF THE INQUISITION CLAN BOOK : BRUJAH

Beaux comme la nuit

Deux nouvelles – et superbes — livraisons pour Vampires ; White Wolf nous gâte ! Children of the Inquisition, le premier supplément, était très attendu. En 70 pages magnifiquement illustrées, il dévoile les secrets de treize des plus puissants vampires existant, ceux qui parfois malgré eux ont changé le cours de l'Histoire. Parmi ces dangereuses personnalités on trouve par exemple Jalan Aajav, assassin affilié au Sabbat ; Karsh, seigneur gangrel et musulman fanatique ; ou encore Dracula, qui vit désormais dans l'anonymat, mais n'a rien perdu de sa superbe... A noter qu'aucune caractéristique n'est fournie, et pour cause : qui pourrait concevoir l'idée suicidaire de s'attaquer à l'un de ces monstres, vieux pour la plupart de près d'un millénaire ? Du très bel ouvrage, avec cependant un petit regret : le nouveau format façon portfolio qui a été adopté spécialement pour l'occasion est très « classieux » mais bonne chance pour le caser dans votre ludothèque...



Avec Clan Book : Brujah s'ouvre une série de livrets consacrée aux clans, qui sont la base de la société vampire. Sous une couverture superbe se cache une mine de renseignements sur un gang somme toute assez mystérieux. On savait les brujahs anarchistes et rebelles, on les découvre passionnés, belliqueux, violents et divisés. 70 pages suffisent pour détailler les secrets et les traditions du clan, son histoire, ses prises de positions et ses personnalités les plus influentes. Certains trouveront peut-être que les chapitres ne sont pas suffisamment étoffés, mais le propos de White Wolf est moins de tout dire sur les clans que d'aider les joueurs et les meneurs de jeu à en saisir l'esprit. De plus, une galerie de dix brujahs types prétirés s'ajoute à l'ensemble. Un supplément qui n'est donc pas *a priori* indispensable, mais qui donnera une profondeur intéressante aux personnages du clan en question, si bien qu'un conteur scrupuleux pourra difficilement s'en passer... tout en rageant de devoir attendre encore pour Clan Book : Gangrel et les autres.

Fabrice Colin

Deux suppléments en américain pour Vampires, édités par White Wolf.

Pour AD&D2, en V.O.

CREATIVE CAMPAIGNING

Profession : maître du donjon

Le nombre de suppléments paraissant pour les mondes d'AD&D2 est plus qu'élevé mais le maître de donjon peut parfois se trouver à court d'idées de scénarios, ou d'univers original, pour faire évoluer ses joueurs favoris. C'est pour l'y aider que TSR publie Creative Campaigning. Si l'initiative est intéressante et réussie, ne pensez toutefois pas y trouver de quoi faire des aventures « créatives » ou inventer des mondes à la Jack Vance. Les recettes données au fil de l'ouvrage sont souvent bien triviales mais, justement, elles servent plutôt de guide ou de pense-bête. Le premier chapitre est consacré à comment jouer à AD&D dans des périodes historiques (de l'Âge du bronze à la Renaissance) et des terres alternatives. Pas très intéressant car même si les idées sont bonnes, vouloir jouer avec le système AD&D dans ces univers semble ridicule. Le second chapitre explique comment concevoir une aventure qui tienne debout. Pas follement original mais bien fait. Le chapitre trois indique comment utiliser intelligemment les règles, créatures et particularités d'AD&D pour faire rebondir les aventures dans des directions imprévues. Le chapitre quatre indique comment jouer en « freestyle », c'est-à-dire animer un monde où les joueurs amènent tel personnage ou un autre, jouent ensemble aussi bien que séparément ou en solo. Difficile à gérer mais passionnant avec un très bon DM. Le chapitre six décrit tous les univers publiés par TSR. Plus intelligent qu'une simple pub, comme on pourrait le penser. Enfin, quelques réflexions sur le Moyen Âge en général comme source d'« inspirations » finissent l'ouvrage.

Pierre Rosenthal

Supplément pour le jeu de rôle AD&D2, publié en américain par TSR.

Jeu de rôle, en V.O.

I CAVALIERI DEL TEMPIO

Le Haut Moyen Âge, sa vie, son œuvre...

C'est sans doute le plus beau jeu de rôle disponible en Italie à cette heure, tant par le fond que par la forme. Ce magnifique livre de 164 pages, sous couverture frappée à l'or chaud, cache un jeu historique-fantastique particulièrement bien documenté. I Cavalieri est une mine de renseignements pour tout joueur désireux d'approfondir ses connaissances de l'histoire médiévale, particulièrement de la Renaissance.



Principes de base : les joueurs incarnent des templiers cherchant à réaliser le Dessein céleste... Si un jour vous avez envié Guillaume de Baskerville, jetez-vous sur ce jeu : le Temple est devenu une société secrète dont le but est de préserver l'Équilibre. Vous parcourrez l'Europe comme agent de renseignements, fort de vos deux êtres : le mortel... et l'astral. Ce dernier vous offre l'immortalité et le voyage dans le temps. Pour en savoir plus, vous savez ce qu'il vous reste à faire.

Le contenu du livre est volontairement austère : pas de dessin, mais des planches d'armes et d'armures, des plans (dont une abbaye, superbe), et deux scénarios développés pour faire bonne mesure. Le système de jeu est original et très fluide (les cinq auteurs ont visiblement parfaitement intégré les principes édictés par les grands anciens). Par son aspect spéculatif (à travers « les » histoires, on vit le Moyen Âge...), I Cavalieri devrait intéresser, et mieux, amener les « autres joueurs » à reconsidérer ce type de jeu. Ici, pas de limitation dans le rôle du MJ ou du PJ, et le sujet, même profondément ésotérique, peut appeler des interprétations très diverses.

Vous avez appris à lire l'anglais pour jouer à D&D (ne niez pas !). Pourquoi ne pas vous forcer un peu sur l'italien ? Le jeu en vaut largement la chandelle.

Gil Jourdan

Jeu de rôle édité en italien par Edizioni E. Elle. 34133 Trieste, via San Francesco 62. Prix du livre de règles : 38 000 lires, du supplément : 12 000 lires.

Pour D&D, en V.O.

WRATH OF THE IMMORTALS

Maousse costaud

La gamme D&D se compose pour l'instant, comme tout jeu de rôle, de règles et d'un univers. Les règles sont divisées en trois parties : la boîte de base contient du matériel d'initiation et les règles pour les niveaux 1 à 5 ; le livre Rules Cyclopedia fournit l'ensemble des règles pour D&D, du niveau 1 à 36 (jadis séparées en quatre boîtes) ; et Wrath of the Immortals contient les règles pour jouer et gérer les Immortels (des êtres surnaturels très puissants). Il est bien sûr possible pour un personnage particulièrement doué et chanceux de devenir un jour Immortel. La nouvelle mouture des règles change peu par rapport à la première édition : les Immortels sont eux-mêmes classés en 36 niveaux. Il n'y a plus de distinction entre les sphères de Matière, Énergie, Temps, Pensée et Entropie ; toutes les sphères sont ouvertes à toutes les classes de personnage.

Cette boîte contient aussi (et surtout) une grande campagne, qui se déroule sur une période de six années (de 1004 AC à 1010 AC), divisée en trois aventures pour niveaux 1-5, 6-10 et 16-25 (plus 21 Instantanés). Elle permet aux personnages de rencontrer des Immortels (sans en être eux-mêmes) et de participer à la guerre gigantesque qui va modifier en profondeur les deux mondes de D&D : Known World et Hollow World. Si on veut profiter pleinement de cette campagne, il est conseillé d'utiliser les suppléments : The principalities of Glantri (Gazetteer 3, épuisé), The Republic of Tharokin (Gazetteer 11), Dawn of the Emperors (boîte) et Hollow World (boîte). Rappelons que les Gazetteers sont d'excellents suppléments pour D&D, décrivant en détail des provinces du Known World. Il en existe treize, mais les numéros 1, 3, 5, 8 et 9 sont épuisés. Comme les prochains suppléments D&D décriront le monde après 1010 AC et cette guerre des Immortels, autant la faire jouer à vos aventuriers, non ?



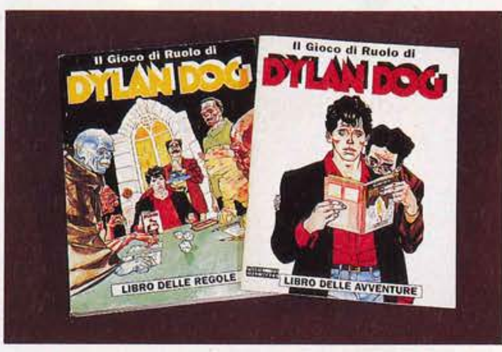
Pierre Rosenthal

Supplément de règle et scénarios pour le jeu de rôle Dungeons & Dragons, édité en américain par TSR.

Jeu de rôle, en V.O.

DYLAN DOG - IL GIOCO DI RUOLO

Attention, jeu culte !



A l'origine de ce phénomène de société (si, si), une bande dessinée « de gare » : *Dylan Dog*, créé en 1986 par T. Sclavi, édité en petit format souple, distribué en kiosques. Le succès est foudroyant : il accède à un format supérieur, puis à la couleur, et finit dans les librairies « officielles », en recueils cartonnés.

Le sujet est simplissime : D. D. est « l'indagatore dell'incubo », un spécialiste de l'occulte. A Londres, accompagné d'un jumeau de Groucho Marx, il est confronté à l'Indicible. A travers ses enquêtes, le lecteur découvre la sorcellerie, le vaudou, mais aussi la démonologie...

On pense à un moderne Appel de Cthulhu, à une nouvelle version de Maléfices ; il n'en est rien. En fait... ce serait tout cela à la fois, mais réécrit par Dario Argento ou George Romero. La dominante de la BD est en effet gore ; on citera également Tobe Hooper, Clive Barker et quelques autres... Ce type de cinéma vous plaît ? Dylan Dog - il gioco di ruolo est pour vous, car très fidèle à l'esprit de la BD.

On est journaliste, spécialiste des sciences occultes, astrologue, photographe, acteur, psychiatre (tiens !) ; en terrain de connaissance, donc. Les personnages enquêtent sur des faits « normaux » qui dérapent vite vers le côté sombre de l'existence... Mosaïque d'emprunts, le système de jeu, s'il n'est pas original, est rodé et fonctionne bien. Une de ses « particularités » réside dans la gestion de points de self-control (ça ne vous rappelle rien ?).

Si vous êtes un peu fatigués des Grands Anciens ou si les malédictions vous manquent ces derniers temps, foncez ! Ce jeu est pour vous ! Mais avant de le commander, un peu de patience : Dylan Dog est en rupture de stock depuis Noël. Vous pouvez toujours lire les quelques dizaines d'épisodes de BD, directement adaptables, veinards ! Ciao, belli.

Gil Jourdan

Jeu de rôle édité en italien par DAS Production. Via della Colonna 27, Firenze. Prix indicatif : 39 000 lires pour deux livrets (les règles, 156 p., les scénarios, 40 p.).

NEPHILIM

LES TEMPLIERS

...G. Grand Maître de la Milice du Christ en son convent de l'an 3007 Anno Templaris, mettons à l'index l'ouvrage ayant pour titre "Les Templiers". Les secrets qui y sont divulgués sont d'une trop grande importance pour permettre la publication. La Milice ordonne aux Chevaliers du Temple de détruire le document blasphématoire. Gloire au Baphomet...

Les Templiers est le deuxième supplément pour Nephilim. Il détaille les secrets des plus grands ennemis des Nephilim, les Templiers. En tant que maître de jeu, vous pouvez utiliser leurs rites, la description complète de leurs différentes obédiences et de leurs commanderies, ainsi que celle de leurs armes en Orichalque. Quatre scénarios vous fourniront de longues heures de jeu pour vos joueurs et de longues heures d'angoisse pour leurs Nephilim.

Les Templiers sont partout...

sont parmi vous...

ARCADIUM

Arcadium regroupe les joueurs de Nephilim de la France entière. Au sein de cette association, les adhérents créent, discutent, se rassemblent pour échanger leurs idées, leurs connaissances occultes et leurs expériences de jeu. Arcadium se veut aussi un lieu d'activités comme l'édition d'un magazine, l'organisation de killers, de murder-parties, de grandeurs-natures sur les thèmes développés dans Nephilim. Pour tous renseignements, Arcadium, 9 rue Francis de Croisset, 75018 PARIS.

Bulletin d'adhésion

Je, soussigné, ____________________, habitant ______________________________

____________________________ CP: __________ Ville: __________________

désire adhérer à l'association Arcadium en tant que:

- membre sympathisant: 40 francs
- membre adhérent: 120 francs
- membre actif: 180 francs (droit d'entrée 500 francs).

Chèques à l'ordre de Association Arcadium.

Première manifestation organisée par Arcadium:
Grandeur nature contemporain Nephilim

Lieu: Paris intra-muros

Date: 10 jours au mois d'Avril

Clôture des inscriptions le 31 Mars 1993

Tarif: 80 f (70f sympathisants, 50f adhérents, 20f actifs)

Bulletin d'inscription

Nom: ______________________

Adresse: ______________________

____

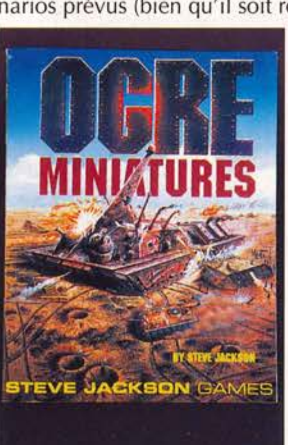
CP: __________ Ville: __________

Jeu de figurines en V.O.

OGRE MINIATURES

Le retour d'un grand ancien

Il y a en effet plus de dix ans (à vue de nez je dirais même quinze) que Steve Jackson, qui travaillait d'ailleurs encore pour la défunte firme Metagaming, créait un jeu futuriste à mi-chemin entre le jeu de plateau et le wargame. Dans le monde d'Ogre, la guerre est devenue une affaire de gros sous et les armes utilisées sont de loin supérieures à celles du siècle précédent. Le moindre fantassin dispose de missiles nucléaires tactiques et les missiles intercontinentaux sont considérés comme de l'artillerie conventionnelle. Les Ogres, sortes d'immenses chars cybernétiques, sont entièrement pilotés par ordinateurs et sont dépourvus d'équipage humain. Même sur les véhicules dits « normaux », les systèmes d'acquisition de cibles peuvent détruire les adversaires proches alors que l'équipage est assommé ou évanoui. Comme vous pouvez l'imaginer, les combats sont violents, rapides et ne laissent pas grand-place au hasard. Ogre eut plus qu'un succès d'estime puisqu'il s'en ait déjà vendu plus de 200 000 exemplaires (toutes versions confondues). Cette nouvelle mouture vous permet de simuler les combats du XXI[e] siècle non plus sur un terrain parsemé d'hexagones mais sur un bon vieux décor de figurinistes. Toutes les règles du jeu de base (et toutes les extensions parues à ce jour, G.E.V. en tête) sont inclues, et viennent s'y ajouter de nombreuses nouvelles ayant surtout trait aux prouesses du génie d'assaut de ce lointain futur (démolition, pose de mines, fortifications, etc.). Il semble assez facile de les adapter pour le jeu de plateau. La présentation est très au-dessus de la moyenne des produits Steve Jackson, puisque les 64 pages de ce livret sont pleines à craquer de photos couleur et que la mise en page est pour une fois très originale. Rien qu'à lire tout cela j'ai envie de m'y mettre. Reste à savoir si les figurines pour ce jeu (vendues aux États-Unis par Ral Partha) seront diffusées en France. On peut tout de même regretter le nombre trop faible de scénarios prévus (bien qu'il soit relativement aisé d'en créer de nouveaux, avec un système de points similaire à celui que contient tout jeu de guerre avec figurines, et qui était déjà présent dans la version de base).



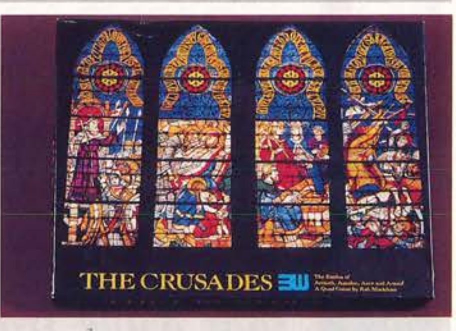
Croc

Jeu de figurines futuriste, un livret de 64 pages couleur, édité en américain par Steve Jackson Games.

Wargame en V.O.

THE CRUSADES

Intéressant, mais...



Faisant preuve d'une productivité stupéfiante, 3W sort cette fois un « quad game » (4 jeux en 1) sur les croisades. Le thème mérite qu'on s'y arrête. Rares en effet sont les batailles du Moyen Âge qui ont eu les honneurs d'un wargame (Azincourt dans la série 120 de GDW). Là, on nous en propose quatre d'un coup : Antioche, Ascalon, Arsouf, Acre. Pour les connaisseurs, le système est proche des précédentes créations de Robert Markham (Royalists & Roundheads, Crossbows and Cannon). Par rapport aux règles « classiques », il introduit deux innovations. D'abord une phase de tir, défensif puis offensif, précède le combat en mêlée. Ensuite, les possibilités de mouvement et de combat laissées aux unités sont régies par des marqueurs d'ordre que les chefs peuvent essayer de modifier au début de chaque tour. Une unité tenue en réserve n'a pas les mêmes capacités qu'une unité lancée à l'attaque. Ça paraît évident, mais si vous ne gérez pas bien ces ordres, il arrive de rater une poursuite décisive contre des ennemis en déroute parce que les templiers refusent de bouger ou, au contraire, se lancent dans une charge suicidaire contre les Turcs parce que personne n'a pu les retenir. Ce système est une bonne simulation des misérables conditions de commandement en vigueur à l'époque, et il faut être Richard Cœur de Lion pour contrôler vraiment ses troupes. Par contre, je trouve excessive l'importance donnée aux armes de jet, surtout aux archers. Les Turcs ont une supériorité incontestable dans ce domaine et peuvent exercer des ravages dans les rangs croisés, d'autant plus que ces unités légères ne sont pas soumises aux restrictions issues des ordres. Les batailles tournent rapidement au duel d'artillerie à sens unique. C'est dommage, car l'époque et la plupart des batailles traitées méritent une grande attention. Pour le première fois depuis l'antiquité romaine, sans doute, deux conceptions radicalement différentes de la guerre, celles de l'Orient et de l'Occident, s'affrontèrent lors des croisades. On en connaît le résultat...

Marc Brandsma

Wargame édité en américain par 3W.

Ludotique, en V.O.

V FOR VICTORY

Un logiciel incontournable...

Three-Sixty, estimable éditeur américain, nous avait déjà fait le coup avec Harpoon (voir l'article de Hervé Hatt dans CB 67) qui est une espèce de référence en logiciel aéronaval moderne. Il récidive avec V for Victory, consacré au combat terrestre Seconde Guerre mondiale. Il s'agit en fait d'un moteur central autour duquel viennent se greffer des scénarios. Deux sont disponibles aujourd'hui : D-Day Utah Beach et Front russe. On dirait bien que le principe des *battleset* d'Harpoon fonctionne correctement. Dans les grandes lignes, V for Victory est un wargame très pur : hexagones, mouvements, combats, etc. Mais le support informatique permet de sophistiquer les options de jeu liées, par exemple, au terrain. Ainsi, le nombre d'unités pouvant attaquer ou défendre dans un hexagone de ville ou de bocage est différent. De même, les unités sont caractérisées par huit facteurs qui influent sur leur efficacité. Il existe des possibilités de faire intervenir l'aviation et l'artillerie des navires. Inutile de vous dire que si vous vouliez gérer tout cela sur un wargame-carton, il vous faudrait des jours de calculs et surtout trouver un adversaire patient. Deux choses que l'ordinateur vous évite. D'un point de vue qualité, je placerais V for Victory au-dessus de Fire Brigade. Il est plus varié et aussi plus ardu à maîtriser. Rares seront les joueurs qui ne se feront pas étaler dans les premières parties.

En résumé, disons que V for Victory est un logiciel que les zones de contrôle rendent incontournables.

Marc Brandsma

V for Victory est un logiciel de wargame en anglais pour Mac et PC, conçu par Atomic Games et édité par Three-Sixty. Testé sur Mac SE.

SPACE MARINE™

LE CHOC DES ARMEES DECIDE DU SORT DE LA GALAXIE



Space Marine est le jeu des batailles épiques. Le destin de la galaxie est en jeu et des armées gigantesques de guerriers, de tanks et de machines de guerre s'entrechoquent dans des combats apocalyptiques. Les puissants space marines, guerriers d'élite de l'humanité et défenseurs de l'Imperium, luttent pour contenir les assauts des maraudeurs orks ou des antiques eldars à la technologie supérieure. En tant que commandeur d'une armée entière, chaque joueur devra faire appel a ses talents de tacticiens pour battre son adversaire. La victoire finale appartiendra au meilleur général de la galaxie.

SORTIE FRANCAISE : AVRIL 1993



Le jeu Space Marine contient tout le matériel nécessaire pour reconstituer des batailles à grande échelle. En plus du livret de règles, la boîte contient des figurines en plastique et des cartes d'armées représentant trois forces différentes : les space marines, les eldars et les orks. Il y a également un énorme titan Warlord, la plus redoutable machine de guerre des légions titaniques. Toutes ces figurines vous permettront de représenter des escadrons de tanks, des compagnies d'infanterie et des batteries d'artillerie qui pilonneront l'ennemi jusqu'a sa reddition. De nombreux modèles, à collectionner et à peindre, pourront venir s'ajouter à votre armée. Les règles pour tous les modèles épiques de la gamme CITADEL se trouvent dans ce jeu ou dans la série d'extensions que nous préparons pour les prochains mois. Tous les produits épiques sont disponibles chez votre détaillant Games Workshop.







EXEMPLES DE FIGURINES POUR SPACE MARINE DISPONIBLES AU DETAIL



Stella Inquisitorus

Trois ans après *In Nomine Satanis/ Magna Veritas*, Siroz Productions réalise un deuxième volet indépendant pour ce jeu qui a sans doute été le jeu de rôle français le plus populaire depuis sa parution. Alors qu'INS/MV évoquait les luttes de pouvoir entre anges et démons sur notre Terre actuelle, *Stella Inquisitorus* nous convie à visiter le futur et les étoiles, dans la nuit froide, sombre et éternelle du cosmos.

Il était une fois

(Nouvel Évangile selon saint Pierre)

Il y a quelques six mille ans, « ce » que nous nommons Dieu a commencé à s'intéresser à notre univers, et en plus des divers mélanges hydrogène, carbone, oxygène, azote, y a découvert ce que nous appelons la vie intelligente. Mais surtout l'âme de ces êtres vivants (cette essence impalpable que la science a encore du mal à admettre). On peut supposer que Dieu, dans son infini lui-même, se rendit vite compte que les âmes, à la mort de leurs réceptacles, étaient susceptibles de transmigrer vers son propre univers, et d'ainsi augmenter son pouvoir. Mieux, il pouvait ensuite les faire redescendre dans le plan matériel, leur accorder des pouvoirs, les transformant donc en anges et Archanges, ses émissaires.

Parce que voilà, les âmes ne pouvaient monter au Paradis (le royaume de Dieu) que sous certaines conditions, toutes plus difficiles à remplir les unes que les autres : chasteté, probité, tolérance, tempérance ; et dont l'intérêt semblait parfois limité à l'entendement humain. Aidé par un de ses premiers Archanges, Yves, Dieu inventa le Mal, favorisa une sécession avec le dénommé Lucifer qui partit dans un autre univers, l'Enfer. Désormais, tous ceux qui auraient la foi en Dieu (et donc réserveraient leur âme au Paradis) sauraient que ne pas respecter ses principes les plongerait dans les tourments éternels *post mortem*. Evidemment, encore fallait-il croire au Paradis et à l'Enfer. D'un côté il y eut la propagande (la Bible, les miracles, les saints) pour attirer le bon peuple, et de l'autre les guerres religieuses pour éliminer les mécréants. Tout cela jusqu'en 2022, où Dieu, pour permettre aux hommes d'essaimer dans la galaxie, de croître et de multiplier (et donc d'augmenter son capital d'âmes en stock), choisit de révéler au monde l'existence des anges et des Archanges, et leur donna la propulsion hyperluminique. Et, par la même occasion, porta un coup fatal aux autres religions qui ne purent faire la preuve aussi évidente de leur « réalité ».

(Cet avant-propos n'engage que son auteur, et sera peut-être en contradiction avec la prochaine extension pour *INS/MV* et *Stella Inquisitorus* nommée *Heaven & Hell*, à paraître chez Siroz, et qui décrira le Paradis et l'Enfer).

A qui s'adresse ce jeu ?



Si vous aimez les jeux à la Croc.



Si vous savez prendre du recul avec votre personnage.


Si une belle présentation prime.


Si le background compte plus que les règles.

Le livre où tout est écrit

(Mektoub)

Stella Inquisitorus se présente sous la forme d'un livre à couverture dure en couleur, format A4, avec de beaux dessins noir et blanc à l'intérieur. La maquette est agréable et dense, il y a pas mal de lecture en perspective. Une partie du texte est la reprise des règles de *In*

Nomine Satanis/ Magna Veritas, réactualisées pour le nouvel univers. En effet, s'il s'agit de retrouver les mêmes protagonistes dans un futur éloigné (en 6993), *Stella Inquisitorus* (*SI*) est un jeu à part entière, *a priori* indépendant. Sur les 240 pages on trouve donc environ 35 pages présentant l'univers en général et les principes de simulation ; 64 pages sur l'empire du Bien – le Stella Vaticanum – (vie quotidienne des citoyens, les anges, les Archanges, leurs pouvoirs, l'équipement) ; 118 pages sur l'empire du Mal – le Dunkle Reik – (vie quotidienne des citoyens, planètes typiques, les démons, les Princes-Démons, leurs pouvoirs, l'équipement) ; 4 pages sur « les autres » (Vikings, musulmans, sorciers, renégats…) et 18 pages pour trois scénarios. L'écran, très beau, est prévu pour un peu plus tard.

Une brève histoire du futur

(Patience, les règles c'est après)

Afin de situer le contexte du jeu, il est essentiel d'avoir un rapide aperçu des événements majeurs survenus entre 2022 et 6993.

En 2022 donc, Dieu révèle les anges et les Archanges pour une raison bien précise : il veut que l'humanité se répande dans le cosmos et doit pour cela lui donner la propulsion hyperluminique. Or, pour aller plus vite que la lumière, il faut transiter (un temps infime, mais réel) par l'hyperespace, qui se trouve être le Paradis. De 2098 à 2150, les colons voyagent et répandent la Bonne Parole, le Vatican prend une position déterminante dans la politique mondiale. De 2150 à 2153, Satan montre qu'il a su créer ses propres vaisseaux (qui transitent par l'Enfer) et extermine au passage quelques planètes. La Terre instaure un Saint Empire terrestre dirigé par un empereurpape, assisté d'un conseil d'Archanges. De 2153 à 2175, les escarmouches se multiplient. De 2175 à 3040, Première Guerre sainte, destructions massives de planètes et de populations entières, les Vikings (qui s'étaient éclipsés en passant par le Valhalla) sont retrouvés et persécutés, le Saint Empire terrestre est noyauté par de nombreux démons. De 3040 à 3120, l'Archange Dominique, assisté de Laurent, Walther et Joseph, crée les Inquisiteurs impériaux et déclenche la douzième croisade. C'est le massacre généralisé dans la galaxie, et le Dunkle Reik est quasiment éradiqué, ainsi que quelques milliards de bons chrétiens (on ne fait pas d'omelette…).

De 3120 à 4076, les quatre Archanges responsables de la croisade sont mis provisoirement à la retraite par Dieu lui-même, qui n'a pas vraiment apprécié la boucherie, même au vu des résultats. Débarrassé des Archanges les plus intégristes, le Saint Empire terrestre va prospérer dans la joie, la sérénité et les petits lapins fleuris (enfin, s'il restait des petits lapins suite aux nucléarisations et défoliations diverses…). C'est cette période que Satan met à profit pour peaufiner sa plus maléfique création : son fils, Damien (bien sûr…), l'Antéchrist. De 4077 à 4096 (aparté : 4096 se traduit par 4K en langage informatique), c'est l'Armaggedon, aidé par le pouvoir de la Bête de retourner les frères contre les frères (et les armes contre les armes) ; l'empereurpape luimême passe à l'ennemi ; l'Antéchrist pénètre au Vatican.

En 4096 donc, Dieu décide que c'en est assez. Il illumine sept humains, leur fait vitrifier la Terre, tuant la Bête, ses armées, vingt milliards d'êtres humains et les quelques mammifères qui y restaient. Une fois cette purification entamée, pas question de s'arrêter. On remet en selle l'Inquisition stellaire, on tue les hérétiques, on pactise avec les Vikings (stratégie oblige) et surtout on relègue les Archanges au Paradis. Désormais ce seront sept Églises qui dirigeront la galaxie, avec sept humains à leur tête, et qui seront supérieurs aux anges.

En 6993, le Saint Empire terrestre fait régner la joie apostolique et obligatoire sur les planètes reconquises ; le Dunkle Reik s'est replié dans l'anarchie à la lisière de la galaxie ; des centaines de planètes ont perdu tout contact avec l'un et l'autre, et vivent en autarcie.

Les règles, comment ça marche ?

(c'est très simple)

Les principes de simulation sont les mêmes que ceux de *INS/MV*, je me contenterais donc de les résumer. Chaque personnage a des caractéristiques (Force, Volonté, Agilité…) dont la valeur va de 1 à 6. Un score de 1 est faible, 3 est le maximum pour un humain, et 6 est colossal. Chaque action dépend d'une caractéristique et d'un talent (de niveau -8 à +3), l'intersection des deux données donne un nombre à ne pas dépasser, allant de 11 à 66. Il suffit ensuite de lancer trois dés à 6 faces (dit aussi dé 666). Les deux premiers chiffres permettant de savoir si l'action réussit, le troisième dé donnant la qualité de la réussite.

Tous les personnages-joueurs ont des pouvoirs dignes des super-héros (jet de flamme, armure corporelle, vision dans le futur, guérison…) qui sont utilisés avec des points de Pouvoir.

En fait, si le système est simple, voire simpliste, c'est que ce jeu est avant tout un jeu de superhéros. Les personnages doivent donc utiliser plus souvent leurs pouvoirs, leurs caractéristiques surhumaines, ou leurs armes magiques, que leurs « talents ».

Pour les vaisseaux spatiaux (décrits de façon sommaire mais suffisante) et les combats, des règles dérivées de cette table sont introduites et permettent de se débrouiller dans un premier temps. Des compléments seront publiés dans de futurs suppléments. Juste un reproche : trois ans après *INS/MV*, des descriptions de pouvoirs restent imprécises, dommage que cela n'ait pas été rectifié dans *SI*, le meneur de jeu va devoir encore faire des interprétations.

Je suis un ange, je suis gentil

(mais pas trop)

En tant que membre du Saint Empire terrestre, vous faites partie de l'une des Sept Églises (Inquisition, Finance, Voyages interstellaires, Administration, Forces armées, Foi, Exploration et Conquête). Les membres de ces Églises ont une hiérarchie notée en rangs, allant du 1 (simple adepte) à 7 (Apôtre). Un ange débutant est de rang 2, et peut monter jusqu'au rang 4. Autant dire qu'il y a toujours des humains qui lui sont supérieurs hiérarchiquement, même s'ils n'ont pas de pouvoirs divins. Le changement de situation pour les anges entre *INS/MV* et *SI* est du même ordre que celui entre James Bond et Paranoïa (vous n'avez pas à savoir les tenants de votre mission, votre Rang n'est pas suffisant). Evidemment les Archanges, en tant que saints patrons des Églises ont un rôle occulte, mais important, et ce n'est pas cette fois que Dominique arrêtera de vous embêter. De quoi vous donner envie très très fort de devenir renégat (on murmure qu'Ange elle-même ne supporte plus la chape de plomb de l'Inquisition), surtout si on vous envoie holocauster de l'hérétique. Et ne venez pas à tout bout de champ citer les Évangiles. Ils ont été écrits par ce *baba cool* de Novalis et ne sont pas représentatifs de la vingtaine d'autres Archanges qui semblent préférer Torquemada à Jésus (même si c'est le fils du patron).

Je suis un démon, je suis méchant

(juste ce qu'il faut)

Du côté de l'Empire sombre ce n'est pas toujours plus rigolo. Voulant copier la hiérarchie angélique, la société est organisée en sept grades. Mais un humain chef (grade 4) qui embête un démon de Bélial de base (grade 2) risque fort de se voir mis en charpie, et le démon à peine réprimandé. Il y a bien aussi une organisation en ministères, mais chaque Prince-Démon fait plutôt comme bon lui semble dans chaque système solaire qui lui a été confié. Ce qui donne un empire bien plus disparate que celui du Bien, allant du cauchemardesque au quasiment vivable. Le seul impératif étant de conserver une population nombreuse, ayant la notion du péché et craignant les démons. En effet, pour faire fonctionner leurs vaisseaux et passer en Enfer, les démons doivent faire endurer à des humains les souffrances du royaume du Mal (et pour cela ils doivent connaître la différence entre le Bien et le Mal). Chaque planète subit en général tous les vingts ans une ponction de population pour alimenter les flottes démoniaques. Sinistre et efficace. Une nouveauté pour les « grosbills » : de plus en plus de démons de combat portent avec fierté leurs cornes, crocs et griffes (intelligent moi, jamais, je porte un Famas !).

Un bonheur insoutenable

(l'enfer, c'est les autres)

Comme vous le voyez, un univers bien sinistre, parfois inspiré de l'univers de Warhammer 40.000K. Autant on peut jouer à *INS/MV* en ne se prenant pas au sérieux, autant on se demande comment tenir plusieurs parties de *Stella* dans ce marasme. À part faire des missions en marge des empires, monter une espèce de « Rébellion » à l'intérieur du Saint Empire (pourquoi pas avec Ange dans le coup) quand on est du côté du Bien… Du côté du Mal, je pense qu'il ne faut pas non plus se prendre trop au sérieux, et les planètes données en exemple dans le livret sont là pour indiquer le ton général (ainsi que les trois scénarios, assez corrects). Si per- ▷

Fiche de personnage *Ange*

Nom: *Falstus* Supérieur: *Laurent* Couverture: *Aucune*

Caractéristiques

Force (FO): *5* Volonté (VO): *5* Agilité (AG): *2 (Gras)*
Perception (PE): *3* Précision (PR): *3* Apparence (AP): *1*

Points de Pouvoir: *11*
Points de Force: *5*

Talents

Nom	Caractéristique	Réussite	Nom	Caractéristique	Réussite
Arme Lourde (+2)	PE/PR	62			
Arme contact lourde (+1)	FO	66			
Vaisseau Taille 2-4 (0)	VO	43			
Antigrav (0)	VO	43			
Scaphandre (0)	Ag/PE	11/24			
Combat en 0G (0)		-			

Pouvoirs

Nom	Caractéristique	Réussite	Coût	Nom	Caractéristique	Réussite	Coût
141 Augmentation temporaire Force	VO		1PP				
41- Arme (3 fois dont une Talent Lourde)							
123 Attaque sonique	PE/PR		(1 ou 3)				
613 Limitation Gras (obésité, -1 Agilité)							

Grades: /
Pouvoirs liés aux Grades: /

Equipement

1 Divinumlux d'appui / Puissance de base +2 +3 en Puissance /PP (max +18) Portée PP × 50 mètres.

sonnellement la description de cet univers me plaît cent fois plus que celle de Star Wars ou d'Empire galactique, je ne sais si j'aurais vraiment du plaisir à y jouer (un peu comme avec *Hawkmoon* quoi !).

Rien n'est simple

(Tout se complique)

Enfin, pour jouer à *Stella Inquisitorus* vous aurez quand même besoin assez rapidement du *Scriptarium Veritas* qui recense tous les Archanges et Princes-Démons. Et si vous voulez saisir tout le sel de certaines situations, d'avoir déjà joué à *INS/MV*. À ce sujet, la description de Yves et Kronos (les deux bras droits des deux patrons) devrait donner des idées à ceux qui veulent lire entre les lignes.

Pour terminer je vous propose deux réflexions qui pourraient alimenter un projet de campagne atypique si vous avez le temps de les développer :

— Si Dieu n'a révélé le Paradis de façon « scientifique » qu'en 2020, serait-ce qu'avant il était vulnérable ?

— Puisque les voyages stellaires passent par le Paradis, l'Enfer ou le Valhalla, des scientifiques humains ne pourraient-ils découvrir un moyen de voyager à travers d'autres Marches intermédiaires ?

Enfin, comme les anges et les démons sont *a priori* immortels, il n'y avait pas de raison que vos personnages « morts » dans *INS/MV* ne puissent revenir dans *Stella Inquisitorus* ? J'ai donc demandé à Croc (coauteur de Stella) une courte aide de jeu sur le sujet. Personnellement, j'aurais tendance à être un peu plus dur avec les démons, et à ne pas hésiter à leur retirer de nombreux pouvoirs et grades pour les « fautes professionnelles »... ■

Pierre Rosenthal
illustration : Synapse

UNE AIDE DE JEU PAR CROC

Allez zou ! On rempile !

Comme vous avez pu le comprendre dans l'article précédent, *Stella Inquisitorus* se situe dans le même monde qu'*INS/MV*, tout simplement cinq mille ans plus tard. Il est donc logique et même évident que vos personnages morts au XX[e] siècle puissent revenir en 6993 pour reprendre du service. Bien sûr, ces personnages doivent être immortels et appartenir aux principales forces de ce monde (Anges, Vikings, Démons, Musulmans) et on écartera tout de suite les sorciers, les vaudous et autres psioniques. Le cas des Renégats est un peu plus compliqué et sera précisé plus loin.

Les Anges (musulmans ou chrétiens)

Les personnages morts au XX[e] siècle se seront incarnés plusieurs fois entre leur première « mort » et leur arrivée en 6993 pour le début de *Stella Inquisitorus*. Ils auront été « briefés » comme il se doit sur ce « nouveau » terrain de jeu. Les pouvoirs qu'ils possèdent et qui n'existent plus seront transformés en leurs équivalents de *Stella Inquisitorus* (même numéro de Pouvoir), non sans avoir préalablement rempli huit formulaires de changement de pouvoir et avoir attendu quelques années au guichet « Remplacement » du 4[e] bureau du 3[e] étage. Les armes magiques d'*INS/MV* peuvent être conservées telles quelles ou être changées en points d'Armement nécessaires à l'acquisition de nouvelles armes magiques technologiques. Les nouveaux pouvoirs de Grade seront eux aussi modifiés, mais sans attente au guichet « Remplacement ». Les Anges qui sont envoyés dans le monde de *Stella Inquisitorus* reçoivent le Talent Latin au niveau +1.

Les Démons (musulmans ou chrétiens)

Les Démons tués au XX[e] siècle subissent la même période d'attente que les Anges, à la différence (peu importante) qu'au lieu de glander en Enfer, ils ont dû subir les pires sévices de la part de leurs anciens égaux, être transformés en familiers pour une période allant de quelques jours (une broutille) à quelques centaines d'années (en cas d'échec de la mission en cours). Autant dire que les Démons sont bien plus pressés de revenir dans notre monde que les Anges. Les Démons qui sont envoyés dans le monde de *Stella Inquisitorus* reçoivent le Talent Allemand au niveau +1.

Les Vikings

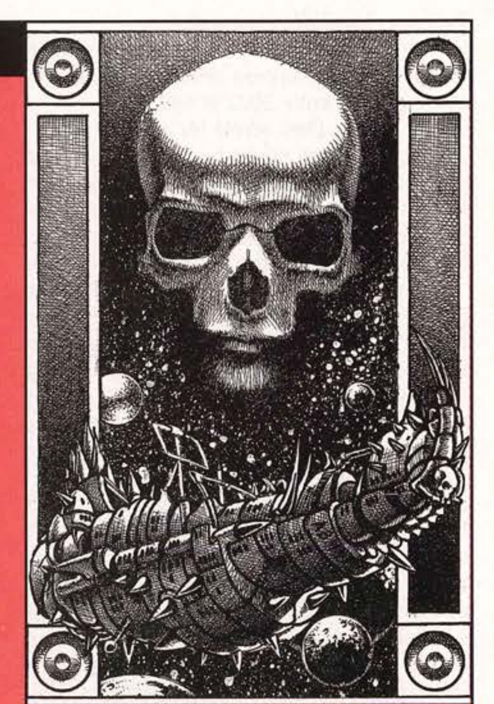
Là il n'y a aucun doute : les personnages vikings ont passé cinq mille ans à festoyer et à profiter de tous les plaisirs de la vie (fornication, bastons générales, etc.). Mais à une condition très importante : ils doivent avoir été tués en combat. Dans le cas contraire, ils sont envoyés directement en Enfer et perdent leur statut d'immortel (et un personnage à la poubelle !).

Les Renégats

Pour les petits malins qui ont voulu faire cavalier seul, l'addition finale le jour du Jugement dernier est plutôt salée. Il n'y a pas beaucoup de chance qu'ils en sortent sans égratignures. S'ils sont Démons et qu'Ange est Prince-Démon, ils pourront se repentir. S'ils sont Anges et qu'Ange est Archange, tout n'est peut-être pas perdu. Mais dans tous les autres cas, c'est respectivement Andromalius et Dominique qui retireront aux personnages leur statut d'immortel (et encore un personnage à la poubelle !).

Les précédentes incarnations

Les quelques années passées dans le monde des humains n'apprennent pas grand-chose aux êtres surnaturels en poste (ils se servent de leurs pouvoirs). A vrai dire, ils se contrefichent de savoir piloter un char romain. Les incarnations précédentes serviront donc au joueur à interpréter les vieux routards qui ont tout vu



sans pour cela avoir à faire une liste de compétences aussi débiles qu'inutiles. Les mesquins et les gagne-petits pourront à la rigueur dépenser 4 points de talent dans les quelques compétences nouvelles de *Stella Inquisitorus* (que je me propose de résumer ci-après).

Nouvelles compétences : Antigrav, Combat en 0G, Scaphandre, Vaisseau Taille 1, Vaisseau Taille 2-4, Vaisseau Taille 5-6.

Conclusion

N'oubliez pas que certains de vos personnages (surtout si ce sont des Anges) risquent d'être très mal à l'aise dans le monde cruel et baroque de *Stella Inquisitorus*, et qu'il serait alors plus approprié de créer directement de nouveaux personnages, moins puissants mais mieux adaptés au monde dans lequel ils vont évoluer. Citons par exemple les Anges de Jordi et d'Alain qui ne savent plus trop quoi faire ni quoi défendre (il n'y a plus rien à défendre en ce qui les concerne).

Croc



Alienoïds

1/4 Predator, 1/4 Alien, 1/4 V, 1/4 Les envahisseurs et 1/4 Terminator, un soupçon de *Heavy Metal* et d'*Animonde*, un zeste de *Star Wars* et de *Paranoïa*, un trait de *Vampire* ; secouer très fort et servir frappé, très frappé. *Alienoïds*, cocktail sanguin à consommer avec modération…

A qui s'adresse ce jeu ?


Si vous êtes amateur de curiosités.


Si vous jouez rarement.


Si vous savez jouer au second degré.


Surtout si vous aimez les œuvres, les séries.

Les mecs, j'ai un plan…

Mode d'emploi à l'usage des créatures d'outre-espace désireuses de devenir les maîtres du monde afin d'enfermer tous les humains dans leur garde-manger. Phase 1 : s'emparer calmement de tous les contrôles de la planète (présidents, rois et autres couronnes, armées, universités et centres de recherche, médias…). Phase 2 : leur exploser la tête en prenant bien garde de ne pas trop les abîmer pour pouvoir ensuite s'en baffrer (bombe dite « bio-cryo-nucléo-machin », fond dans la bouche, pas dans la main, merci).

Nous aliens…

Toi humain bien gras nous faire confiance… Toi accueillir nous et nous montrer comment tout marche dans ton chez toi, nous te donner supériorité technico-scientifico sur tous tes ennemis (les autres, pas nous ; nous amis !) avec artefacts de civilisation balaise de nous. Toi compris ?

Certains de leur supériorité à la fois intellectuelle et physique, voilà comment les aliens s'adressent à nous. D'autant plus que la plupart ne maîtrisent notre langue que de façon très approximative, et c'est normal : vous viendrait-il à l'idée d'apprendre à vous exprimer en langue de veau ou à faire des vers en pied de porc ? Non, d'ailleurs, ce serait de très mauvais goût… Dans *Alienoïds - le jeu dont vous êtes la victime*, vous incarnez un envahisseur venu de l'espace pour qui l'humain moyen n'est rien d'autre qu'une (petite) réserve de nourriture, un casse-croûte, tout juste une ration de survie. La mentalité et la façon de penser des Terriens vous sont tellement étrangères que vous n'envisagez pas un seul instant que ces pauvres êtres chétifs puissent être autre chose que de la denrée alimentaire.

Certes, mais encore !

Cela étant posé, comment est-ce que ça fonctionne ? L'envahisseur que vous êtes dispose, pour accomplir sa mission de colonisation discrète de la planète Terre, d'une quantité impressionnante de machines et d'armes dites biotechnologiques. Ce matériel n'est pas fabriqué (les aliens de ce jeu ne conçoivent rien, ils empruntent aux civilisations qu'ils absorbent) mais bricolé et adapté sur la carcasse même de l'individu, d'où l'aspect un peu brouillon et en vrac de la silhouette de ces êtres étranges venus d'ailleurs. Mais ce n'est pas grave, car une de ces adaptations (répondant au doux nom de Fouizzz Kaméléon ou encore Bio-Processeur Mimétique et plus simplement encore BPM) permet d'en modifier l'apparence pour permettre de passer le plus inaperçu possible. Le BPM est capable de transformer votre personnage en un humain (ou quelque chose de format vaguement humanoïde). Cette faculté permet, vous le devinez facilement, de s'infiltrer où on veut quand on veut, un vrai jeu d'enfant… Reste la barrière du langage, mais la télépathie ce n'est pas que pour les chiens, non ?

A côté de cela, l'alienoïd est une bête de chair et de muscles, bardée d'armes et d'armures, naturelles et artificielles, et nantie d'un exosquelette hyper-résistant. Cette créature monstrueuse, à mi-chemin entre « l'insecte humanoïde et le poulpe agressif », s'apprête à fondre sur notre monde pour n'en faire qu'une bouchée, tenez-vous-le pour dit !

Pourtant, et à vue de nez (je mesure mes mots), l'alienoïd est un humanoïde : une tête, deux bras, deux jambes, deux yeux même, mais une vision à 180°, totalement nyctalope, une bouche « à tiroirs » avec hélice de hachoir incorporée, inséminateur facial, des doigts munis de lames rétractiles de 17 cm et surtout trois (oui trois) cerveaux déconnectables… Et pourquoi donc ? Eh bien pour se brancher *ad libitum* sur le réseau cervical du vaisseau-mère et sa banque de données ! Et j'ai failli oublier le coup de l'abdomen qui s'ouvre comme le capot d'une 2 CV et où l'alienoïd peut ranger son matériel de campagne et éventuellement ses œufs.

Comment ça marche ?

Réponse facile : tout ce qui contient du carbone (plantes, animaux, vous) sert de combustible alimentaire à ces charmantes bestioles. Il faut dire que leurs besoins sont plutôt énormes, entre 65 000 et disons 100 000 calories par jour. Un bref rappel de diététique pour signaler qu'un humain moyen consomme environ 1500 à 2000 calories dans le même temps, ce qui donne une idée de l'ampleur du sujet. Avec cela, rajouter de l'oxygène, pas trop sinon ils deviennent euphoriques, un zeste de monoxyde de carbone (pour la toux) et le tour est joué. L'alienoïd en ordre de fonctionnement peut donc produire directement, par bio-convertisseur interne, de l'électricité pour alimenter, outre son exosque-

lette, tous les gadgets technologiques qu'il se branche dans les trous exprès conçus pour cela. Ces trous se trouvent sur le corps de la bête et s'appellent des interfaces neuro-digitales. On n'arrête pas le progrès, c'est dingue !
Pour la reproduction, mal foutues comme elles le sont, ces pauvres bêtes de l'espace profond sont donc obligées, au lieu de l'accouplement bête et brutal (on n'ose pas l'imaginer en fait), d'inséminer un être d'une autre race, délicatement, grâce à l'appendice buccal susmentionné. Inutile de préciser que l'hôte, involontaire le plus souvent, ne survit que très rarement (jamais en fait) à l'accouchement. Mais, sacrifice suprême, le géniteur y laisse lui aussi la vie. Il faut bien un peu de poésie dans ce monde brutal, n'est-il pas ?

Le marché de l'espace

Ces charmantes bébêtes ne débarquent pas les mains vides sur la Terre, vous vous en doutez. Leur marché (en fait le vaisseau-mère, encore appelé Hââr-Khè) est gros comme une planète. Ce n'est qu'un amas de carcasses de prises de guerre agglomérées, aux proportions gigantesques... Imaginez Druillet période Sloane revu par ILM, avec Schwarzi dans le rôle du héros, tout petit, en bas à droite de l'écran. Voilà, vous y êtes presque... A bord, c'est l'enfer, ça grouille. Des alienoïds, des tas d'alienoïds, certes, mais aussi des milliers de sous-races empruntées à leurs mondes d'origine et adaptées à la vie de l'Hââr-Khè.
Du Fouizzz Kaméléon au Gloduck pétant, sorte de filtre-générateur de monoxyde de carbone, en passant par le Klôxy, le Vlugliglu ou le Zymion, tout y est, tout existe, et si ça n'existe pas vous pouvez l'inventer. Cette faune délirante remplace avantageusement (?) tout le matos technologique dont vous pouvez rêver. En plus, est-il réellement nécessaire de le signaler, les alienoïds ont à leur disposition un arsenal complet d'armes mécaniques et biomécaniques, lourdes, légères, de contact, explosives, laser, à plasma et j'en oublie certainement. Tout cela faisant des dégâts bien crades, comme toutes les autres armes équivalentes des autres univers que vous connaissez. Ces armes sont toutes accompagnées de leurs caractéristiques, leur coût énergétique d'utilisation et surtout, de leur coût en carbone (voir le paragraphe sur l'alimentation pour l'origine du carbone). Ce matériel est conservé par un certain Kiou, qui ne connaît pas forcément le fonctionnement et les caractéristiques de toute sa bio-ménagerie de combat mais qui la distribuera volontiers aux alienoïds volontaires désignés d'office, pour en tester l'efficacité sur les autochtones.

Système de jeu

Il est simple, efficace, et ne perturbe pas beaucoup le déroulement du jeu par d'incessants jets de dés. Une version « sans les dés » est même proposée.
Le personnage est défini par douze caractéristiques, allant de 1° (très faible) à 6° (extraordinaire) ; cinq affinités avec le milieu extérieur, de -°° à +°° ; et des spécialisations, comprises entre 1° et 5°. Une action quelconque peut être qualifiée de très facile (1°) à pratiquement impossible (6°). Un certain nombre de points sont à attribuer dans chacun des domaines, et il est possible de choisir un ou plusieurs défauts pour augmenter ce nombre de points. A cela viennent s'ajouter des considérations, en terme de bonus, sur le remplissage des trois cerveaux et la consommation en points de carbone. Dans la version du système « avec dés », un conflit est résolu en confrontant une combinaison caractéristique/ affinité/ spécialisation/ modificateur à une difficulté ou une combinaison du même type pour un adversaire lors d'un combat. Chaque camp jette autant de D6 qu'il y a de °. Un 5 ou un 6 est un succès, celui qui a le plus de succès gagne. Le système sans dés préconise que celui qui a le plus de ° au départ de l'action l'emporte, point final.
Un élément important est à noter dans les caractéristiques. Elles sont divisées en trois domaines : Physique, Psychique et Hérétique. Les composantes de ce dernier sont Philosophie, Humanité et Sentiment. Ces trois dernières caractéristiques progressent, lentement mais sûrement, avec le degré d'humanité des alienoïds. N'oublions pas qu'ils sont télépathes, de vraies éponges à sentiments parfois, et que les humains qu'ils côtoient, même de façon extrêmement temporaire, émettent des ondes mentales. Ce sont celles-ci qui peuvent faire évoluer l'alienoïd de la brute sans peur et surtout sans reproche à la fleur bleue bourrelée de remords et de questions existentielles (qui suis-je, où vais-je et pourquoi tant de haine ?). Inutile de préciser que cet état ne peut être atteint qu'après de nombreuses séances de jeu passées à hacher menu tout ce qui passe à portée de mandibules...

A quoi joue les alienoïds ?

A part débiter en tranches très fines de l'humain, et traquer de sales résistants qui n'apprécient pas à sa juste valeur leur chance d'être intégrés à l'Hââr-Khè, les alienoïds ont une autre occupation passionnante : tenter de placer leur patriarche à la tête de leur vaisseau-monde. Ces patriarches sont au nombre de treize et se partagent les différentes sections du planétoïde (Alimentaire, Armée, Topographie & Pilotage, etc.). Vos personnages appartiennent à la section Arkadius, l'avant- garde conquérante, les troupes d'élite de l'Hââr-Khè, la mieux équipée et entraînée. Inutile de dire que c'est le patriarche de la section Arkadius, Waïonara, qui mérite incontestablement de succéder au maître actuel, que l'on nomme le Rôdeur (est-il sur le point de mourir, nul ne le sait en fait...), mais il faut passer un temps fou à l'expliquer aux autres sections, et la patience n'est pas le fort des alienoïds. Il est aussi question de lutter contre les alienoïds dissidents, ou contre une prétendue première vague d'envahisseurs qui aurait atterri en Amérique du Sud, ou contre des sales bestioles encore bien pires qu'eux, c'est vous dire si elles sont graves, on n'ose même pas en prononcer le nom, berk !
Le livret se termine par une campagne, devant mener les personnages à une humanisation totale, ainsi que par un nombre impressionnant de scénarios divers et (a)variés.

INVENTORIUM

Alienoïds - le jeu dont vous êtes la victime, un jeu de rôle français édité par la Lune-Sang.
Auteur : Solo
Genre : l'invasion de la Terre par des aliens dans un futur proche tragi-comique.
Matériel : livret noir et blanc de 96 pages sous couverture couleur semi-rigide.
Prix conseillé : 139 F.

Moi, un alien ?

La lecture d'*Alienoïds* a provoqué chez moi deux réactions. La première est une appréciation pleine et entière de l'humour du texte. Humour parfois absurde, souvent grinçant et toujours bien exprimé... dans son contexte. La seconde est que ce jeu devra plus tard être considéré comme un « péché de jeunesse » d'un auteur, Solo, qui devrait faire une carrière intéressante dans le monde (cruel) du jeu de rôle francophone, lorsqu'il aura trouvé son style à lui, sans trop s'inspirer des grands anciens, à qui manifestement il voue une grande admiration. Pour moi Alienoïds est comparable à un mouchoir en papier : une utilisation, brève, intense, devrait suffire avant de le jeter, d'un geste large et décidé, dans l'armoire aux collectors ou ailleurs...

André Foussat

Editions de la Lune-Sang

Stormbringer & Hawkmoon

Chaosium annonce la sortie imminente d'un « Elric RPG » qui succédera au bon vieux « Stormbringer ». En attendant d'en savoir plus, faisons le point sur ce que les gammes Stormbringer et Hawkmoon nous proposent en français…



STORMBRINGER

Les règles

La 2e édition française est, sous une boîte beaucoup plus jolie, la copie quasi conforme de la première (qui n'est plus disponible). Le *Livre du joueur* n'a pas changé d'une ligne, pas plus que le *Livre du maître* (dont les trois dernières pages ont été remaquettées, mais sans que le contenu soit modifié). Les seuls changements concernent le *Livre de magie*. Ils ont beaucoup d'importance pour les personnages sorciers, mais tiennent en peu de place : on passe de 38 à 46 pages, dont le plus gros est consacré à l'énumération des nouvelles facultés des démons. Je suis personnellement ravi que la magie soit devenue beaucoup plus difficile, tout en déplorant que les transformations n'aient pas été beaucoup plus étendues – ainsi, les vertus n'ont pas changé, et bénéficient encore des divisions en « classes » spécialisées qui ont disparu chez leurs adversaires. Plus gênant, le texte fait encore allusion de-ci de-là à la notion de « rang » des magiciens, qui n'existe plus. En fait, il est dommage que le dépoussiérage n'ait pas été plus approfondi. En l'état, les modifications de règles auraient pu être intégrées dans un supplément, plutôt que donner lieu à la sortie d'une « nouvelle édition » qui comporte en tout 8 pages supplémentaires…

L'écran

Un écran, pratique, et accompagné d'un bon scénario. Que demander de plus ?

Démons et magie

Le premier supplément se trouve en fait être le second publié aux États-Unis, et ne porte ce titre que par la grâce de l'ordre de traduction. A part quelques « bonus » non dépourvus d'intérêt (de nouveaux pouvoirs pour les démons, de nouveaux monstres, des objets magiques…), il se compose essentiellement de deux gros scénarios. *L'île du sorcier* est amusant, même s'il fait un peu superdonjon avec brassées de monstres, de démons et de souterrains malsains à explorer. En revanche, *Le Cercle de Velours* est une grande réussite. Avec un minimum de travail de la part du MJ, il peut donner lieu à un grand nombre de séances de jeu. Et puis, il contient suffisamment d'idées et de descriptions de lieux pour que vous puissiez y récupérer nombre d'éléments, même si vous ne l'utilisez pas tel quel. A noter que son cadre géographique (Ilmiora-Troos-Désert) recoupe largement celui du *Voleur d'Ames*. Il gagnera sans doute beaucoup en intérêt si vous le faites jouer en exploitant les renseignements historiques, géographiques et culturels que vous trouverez dans ce dernier supplément (le chapitre sur Troos, notamment).

Une précision

Aux États-Unis, *Stormbringer* a connu quatre versions. La première version française était la traduction de la troisième. Quant à la seconde édition française, c'est en fait la traduction de la quatrième édition américaine. Et si *Elric RPG* paraît et est traduit, il est fort possible qu'il s'appelle *Stormbringer 3* en français, alors qu'il correspondra en fait à la cinquième édition américaine. Vous suivez ? C'est comme *Légendes* et *Premières Légendes* : ça perturbe un peu au début, mais après, on s'y fait.

Le chant des enfers

Ce supplément est en fait un joyeux fourre-tout où l'on trouve pêle-mêle monstres, PNJ, scénarios solos, objets magiques et scénarios normaux. Il est représentatif de la première époque de *Stormbringer* – le temps où Chaosium y voyait visiblement un jeu d'heroic fantasy « basique », avec des démons partout, beaucoup de combats et de souterrains à explorer. Le scénario *Le cristal de Daerdaerdath* est à cet égard particulièrement révélateur. Quant aux autres, ils sont d'intérêt variable, selon ce que vous voulez faire des aventuriers… ou aux aventuriers. Prenez tout particulièrement garde au *Manoir du risque* si vous désirer les maintenir à un niveau de puissance raisonnable. Quant à *La quête de Karyzoon* et *L'Œil du théocrate*, ils mettent en scène pour la première fois les Pan Tangiens, leurs luttes pour le pouvoir et leurs machinations. Le premier est de loin le moins intéressant, se résumant à une mission d'escorte pleine de dangers et de combats.

L'octogone du Chaos

Aux États-Unis, ce gros scénario a été publié par TOME sous licence Chaosium. Il concilie

agréablement enquête, voyage et exploration de ruines insalubres, en l'occurrence les vestiges d'un fort melnibonéen. A noter la présence d'un petit « bonus de traduction », comme souvent chez Oriflam. Cette fois, il s'agit de règles destinées à simuler les batailles. Dans un monde aussi violent que celui d'Elric, cela peut servir.

Le Voleur d'âmes

Un énorme campagne qui occupera des mois de jeu. Dans mon palmarès personnel, elle figure parmi les meilleures campagnes jamais écrites, aux côtés de *La Campagne impériale* de *Warhammer*, et des *Masques de Nyarlathotep* pour *L'appel de Cthulhu*. C'est un avis subjectif, mais croyez-moi, elle mérite un détour, même si vous ne jouez pas à *Stormbringer*. En plus d'une intrigue de base tout à fait divertissante, elle offre de nombreux renseignements et annexes sur les lieux que traverseront les aventuriers, et grâce auxquels il est possible de créer un tas d'aventures secondaires. Ce n'est d'ailleurs pas seulement un luxe : cela permet de casser le déroulement parfois linéaire de l'histoire. Un conseil : confiez le personnage de Freyda à une joueuse et laissez-la libre de ses choix, quitte à modifier largement certains événements. Surtout, n'en faites pas un PNJ ! Dernier point en faveur de cette campagne : elle n'utilise pas l'argument archi-usé du « méchant sorcier qui veut utiliser les PJ avec l'intention de les trahir à la fin », qui revient dans les autres suppléments avec une fréquence irritante.

Le Loup blanc

Le plat de résistance de ce livret est la description de trois temples (de la Loi, du Feu et du Chaos). C'est là que les différences de style de jeu ressortent le mieux. Certains jouent à *Stormbringer* de manière... sobre, dirons-nous, avec peu de démons et un minimum de surnaturel. C'est dans une large mesure l'optique du Voleur d'âmes. En revanche, ce n'est visiblement pas le cas des auteurs de ce supplément. Les trois temples sont de terrifiantes mines d'objets magiques, avec des démons/salamandres/vertus dans tous les coins. Il n'est donc pas conseillé de les utiliser comme des « donjons » à vider de tout ce qui a de la valeur, sauf si vous jouez des personnages un peu – non, tout à fait – grosbills. Par contre, les autorités de ces temples font des employeurs potentiels ou des menaces latentes tout à fait dignes d'intérêt.

Le scénario décrit une fraction d'un des plans infernaux. Il est long, intéressant et dangereux, à réserver à des PJ solides. Enfin, en aide de jeu, vous trouverez de nouvelles bestioles hideuses et des règles navales. Il est important de noter que ces dernières ne se contentent pas de décrire les vaisseaux des Jeunes Royaumes, elles présentent également ceux du Tragique Millénaire. C'est le seul supplément des deux gammes à proposer un élément commun aux deux jeux.

Le Pirate des mondes

Une campagne à part, à mi-chemin entre les deux jeux. Prévue (au moins dans les premiers chapitres) pour *Stormbringer*, elle évolue vite pour se transformer en excursion à travers le Multivers*. Du coup, les aventuriers d'*Hawkmoon* peuvent parfaitement y faire un saut, à condition que le MJ leur bricole une introduction sur mesure. Ecrite par plusieurs auteurs, elle souffre d'un défaut fréquent dans ce genre de création collective : certains passages sont plus faibles que les autres (le début, notamment. Encore une histoire qui démarre avec le poncif « du méchant hyperpuissant qui engage les aventuriers pour un petit travail soi-disant facile, avec l'intention de les trahir », grr !). En revanche, les derniers chapitres sont excellents... Et puis, vous y trouverez la description de plusieurs plans qui font des terrains d'excursion intéressants même si vous ne jouez pas la campagne.

Les sorciers de Pan Tang

Ce titre amorce une nouvelle mutation dans la conception des suppléments. Après le temps des suppléments fourre-tout était venu celui des campagnes et scénarios. Parfois excellents, ils restaient toutefois dépourvus d'idée directrice. *Pan Tang* marque le début d'une nouvelle série. Dorénavant, tous les suppléments se situeront avant la chute de Melniboné, à la fin du règne du père d'Elric. *Pan Tang* décrit en long et large les « méchants » traditionnels du cycle des romans. On n'est pas déçu ! L'île de Pan Tang est l'un des coins les plus déplaisants jamais conçus pour le jeu de rôle, tous univers confondus. Un environnement hostile, un peuple de fous et les Ducs du Chaos pour diriger tout cela... bref, l'enfer. Les auteurs déconseillent d'ailleurs des PJ pan tangiens – et sur les cinq scénarios proposés, un seul part du postulat que les PJ sont de leur côté. Il est d'ailleurs excellent, comme les autres. Ma préférence va à *Sous le volcan*, où les malheureux aventuriers sont chargés... de détruire l'île, tout simplement !

Elric RPG

Selon toute probabilité, ce jeu de rôle paraîtra dans le courant du premier trimestre 93. La nature exacte de son contenu est actuellement l'objet de beaucoup de spéculations. Tout ce qu'il y a de sûr, c'est que *Melniboné* (annoncé pour mars) sera son premier supplément et que le jeu ne coûtera pas très cher (17, 95 $, ce qui est un prix inférieur à la plupart des suppléments déjà sortis). Quant au contenu, mystère ! A en juger d'après l'orientation des derniers suppléments parus pour *Stormbringer* et des propos récemment tenus par Greg Stafford, il semble que ce sera une nouvelle édition de *Stormbringer*, épurée et refondue, avec moins de magie et un background plus développé. L'idée est en soi excellente. Reste à attendre la réaction des joueurs pour qui le principal intérêt de ce jeu était justement de pouvoir se balader avec des démons si puissants que leurs personnages devenaient virtuellement invulnérables...

Perils of the Young Kingdoms

Un recueil de cinq scénarios qui devrait être sorti en VF quand vous lirez ces lignes. Ils vont du simplement bon (*Le Croc*) à l'excellent (*Le Cœur d'Arioch* et son affreux petit paradoxe temporel, et *La tempête du Chaos* qui offre de très larges possibilités d'extension...).

Sea Kings of the Purple Towns

Dernière extension sortie à ce jour, et sans doute la dernière pour *Stormbringer* proprement dit. Elle figure parmi les meilleures. Il s'agit encore d'une description géopolitique, mais les Cités pourpres sont un environnement agréable. Les marchands règnent sur le pays, au grand dam de l'ancienne aristocratie maritime. Les tensions entre ces deux factions, ajoutées aux classiques missions d'exploration et/ou de protection, pourront se décliner sur des dizaines de scénarios. Comme pour *Pan Tang*, ce livret comporte 50 % de background et 50 % de scénarios (quatre, qui peuvent être enchaînés pour former une petite campagne). Une mention spéciale à *The Unholy Fortress* qui présente un petit coin du globe où le Chaos est sympathique, pour changer. La version française de ce supplément est prévue pour août.

HAWKMOON

Les règles

Le jeu « frère » de *Stormbringer* a des règles de simulation identiques, mais il se situe dans un univers tout à fait différent. Ici, les affreux Granbretons pervers et maléfiques, aidés par une technologie supérieure, envahissent l'Europe du 53e siècle, retombée en pleine barbarie. En face d'eux, Dorian Hawkmoon, une autre incarnation du Champion éternel...

Inspiré d'une autre série de Moorcock, ce jeu n'a connu aucun succès aux États-Unis. Par contre, en France, il poursuit une carrière tout à fait honorable. Cela s'explique sans doute largement par son thème (après tout, l'action se passe chez nous ! Trois mille ans et une certaine quantité de bombes atomiques après nous, certes, mais chez nous quand même). Mais il y a une autre raison à souligner : l'intervention d'Oriflam. Elle a réussi à faire une création de qualité à partir d'un jeu médiocre, écrit à la va-vite et bourré d'approximations (la version originale contient, entre autres, une phrase que j'aime beaucoup : « Châtillon-sur-Seine est une petite ville des Pyrénées, à 200 km de Paris ». Cherchez l'erreur ! Dieu merci, les bourdes de ce type ont presque toutes disparu lors de l'adaptation). Quoi qu'il en soit, le résultat final est largement à la hauteur de *Stormbringer*, pour peu que l'on apprécie l'ambiance assez spéciale d'heroic fantasy-post-apo-baroque (ouf !) qui s'en dégage.

L'écran

Curieusement, les gens de Chaosium ne semblent pas encore avoir remarqué qu'un écran est un ajout quasi indispensable aux règles d'un jeu. Celui-ci est donc de création française. L'illustration est superbe. *Pour qui sonne le glas*, le scénario qui l'accompagne, est également une réussite. Il présente un cadre d'aventure qui se prête fort bien à des développements multiples, susceptibles d'occuper de longues séances. Que demander de plus ?



L'Ile brisée

Ma remarque à propos de l'intervention d'Oriflam sur les règles d'*Hawkmoon* est encore plus valable pour cette campagne. La version originale était à la limite du lamentable... et la VF est extraordinaire. Il est vrai qu'à part le titre, le cadre (l'Irlande) et deux ou trois épisodes qui ont échappé à la réécriture, il ne reste plus grand-chose de l'édition américaine. C'est une campagne longue, difficile et recommandée aux PJ et aux joueurs blasés, qui auront plus que leur compte de sensations fortes. Un avertissement toutefois : elle est très ouverte et laisse beaucoup, beaucoup d'initiative aux joueurs. Attendez-vous à devoir improviser. Le meilleur reste la description de certains éléments « annexes » à l'intrigue proprement dite. Je pense particulièrement à l'écologie des Goules des mers et à la description de l'Irlande. Côté aides de jeu, celles sur les Granbretons sont utiles (avec une mention toute particulière pour la petite nouvelle décrivant la vie quotidienne du Granbreton moyen. Quelle horreur !). Quant à la liste d'objets technologiques, ce sera une source d'inspiration précieuse pour les savants en herbe...

La France

Avec ce supplément, on quitte le domaine des traductions-adaptations pour arriver dans celui de la création purement française. Ce gros livre à couverture cartonné s'était fixé un objectif ambitieux : résumer en un peu plus de 200 pages l'état de la France vers l'an 5200. C'est une réussite ! Après un résumé historique de quelques pages (qui pourrait être sous-titré « Alain Decaux raconte... sous LSD »), on trouve, sagement rangée par duchés, une masse d'informations tellement impressionnante qu'on en a parfois le vertige. Chacune des quatorze régions a son histoire, son ambiance, ses personnalités et ainsi de suite. Il y a bien assez d'éléments pour écrire des campagnes entières, simplement en laissant les personnages se promener... Il suffit alors de piocher des données à droite et à gauche, de les leur jeter en pâture et d'improviser à partir de leurs réactions. On y trouve également un tas de petites aides de jeu plus ou moins utiles (la Connaissance de la Psychologie est effectivement une discipline scientifique indispensable, et qui manquait jusque-là. En revanche, réfléchissez bien avant de lâcher des extraterrestres dans votre campagne...). En fait, il ne manque qu'une chose : un ou deux scénarios qui permettraient d'exploiter tout ce suite cet immense décor.

La Kamarg

Moins copieux que *La France*, ce supplément contient quand même une somme d'informations respectable sur le duché français qui résiste encore et toujours à l'envahisseur. C'était le grand absent de *La France*. Les données y sont organisées sur le même modèle que dans son grand frère. La Kamarg représente un cadre d'aventure très agréable. La campagne m'enthousiasme moins. Elle part d'une idée séduisante : résumer en un synopsis jouable seize ans d'histoire, de l'avènement du Sorcier bulgare à la chute de la Granbretanne. Hélas, gagner un tel pari en moins 40 pages tenait de l'impossible. Le résultat est très honorable, mais nécessitera de sérieux efforts de développement si le MJ veut obtenir un résultat vraiment jouable. Cela dit, il est plein de petites idées sympathiques que vous pourrez toujours reprendre... En prime, un petit chapitre sur l'art de la guerre reprend et adapte au monde du Tragique Millénaire les règles de combat de masse qui figurent dans *Le Loup blanc*.

L'Empire ténébreux

Dernier supplément paru, il décrit en détail la patrie des abominables Granbretons. L'illustration de couverture donne assez bien le ton de l'ensemble... Une mention spéciale pour la description des différentes provinces de l'île ; il y en a pour tous les goûts, du désert à la banquise en passant par les marécages inhospitaliers. Tous ces environnements abritent de petites civilisations originales, qui entretiennent des rapports pas franchement cordiaux avec les Granbretons proprement dits. La description de ces derniers occupe le plus gros du supplément, avec un gros chapitre sur Londra et un autre sur les Ordres. Je serai franc : les Granbretons ne sont pas si horribles que ça ; ils sont cent fois pires ! A l'exception des deux scénarios et d'une maquette assez vilaine, tout cela est de grande qualité. Parfois, je le pose à côté des *Sorciers de Pan Tang* et je me prends à rêver d'un scénario qui ferait se rencontrer les deux cultures... de préférence sur un terrain où science et sorcellerie fonctionneraient toutes les deux. Le résultat risquerait d'être amusant à observer.

A paraître

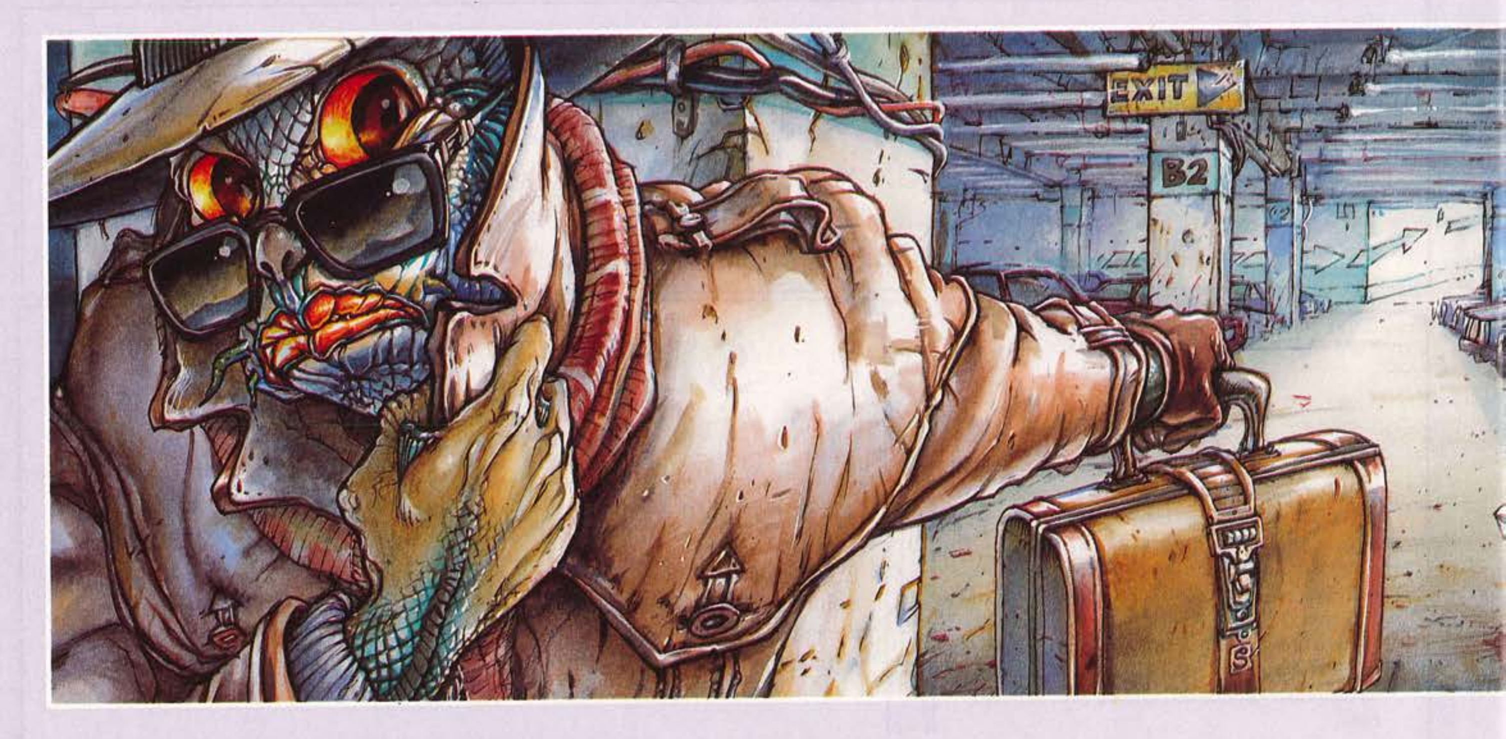
Les portes du Paradis. D'après les rares informations disponibles, il semble que ce soit une campagne située en France (chic !), qui sortirait dans le courant du premier semestre 93...

Et Tatou ?

La revue maison d'Oriflam propose à chaque numéro des aides de jeu et des scénarios pour l'un ou l'autre jeu. Ils sont de qualité variable, mais méritent presque toujours un coup d'œil... ■

Tristan Lhomme

** Pour ceux qui n'auraient pas lu Moorcock : le Multivers est un ensemble de mondes parallèles liés entre eux, où s'affrontent deux puissances cosmiques, la Loi et le Chaos (la science et la magie, si vous préférez). Sur chaque monde, un Champion éternel se manifeste en temps de crise, avec pour mission de ramener l'équilibre entre ces deux forces. C'est Elric dans les Jeunes Royaumes, Hawkmoon dans le monde du Tragique Millénaire...*



La clandestinité : généralités

A condition de faire preuve d'un minimum d'intelligence et de prévoyance, survivre en passant inaperçu n'est pas un problème. Du moins tant que le monde qui vous entoure est ignorant de votre existence. Au pire, vous croiserez des personnes suspicieuses qui vous prendront pour un terroriste/trafiquant/malade mental/déviant politique et vous dénonceront aux autorités. En revanche, cacher sa différence et survivre quand on a à ses trousses des gens qui savent à quoi s'en tenir et qui sont déterminés à vous éliminer est une toute autre affaire. En fait, vous ne pourrez pas espérer leur échapper plus d'un an ou deux, à moins d'avoir en face de vous des incompétents ou de bénéficier de miracles répétés.

Le premier problème à résoudre est celui du choix de votre résidence. Trois options possibles : la nature sauvage, la campagne et la ville. Toutes ont leurs avantages et leurs inconvénients. Dans la nature, vous pouvez être à peu près sûr que personne ne viendra vous déranger (un quart du territoire français est encore couvert de forêt de nos jours. Et toute cette surface est loin d'être quadrillée de sentiers pédestres). L'inconvénient majeur est... que personne ne viendra vous embêter, justement ! Pour des créatures qui ont besoin des humains pour assurer leur survie (nourriture/savoir/âmes à sauver-pervertir), c'est fâcheux. Et un régime à base de couples d'amoureux terrorisés, agrémenté de loin en loin d'un randonneur égaré, n'a rien de bien tentant pour un vampire en bonne santé. Sans parler du danger des chasseurs (les forêts sont le seul endroit du pays où l'on peut régulièrement croiser des humains armés et très désireux de brûler des cartouches) et de la presse locale, toujours à l'affût du moindre événement inhabituel. La campagne est une option intermédiaire tentante, dès lors que l'on y a une planque confortable. A condition de rester discret (ce qui veut dire, pour les prédateurs, aller se nourrir à bonne distance de là) et de ne pas trop éveiller la curiosité des voisins, on peut y vivre des années. Mais les villes restent le meilleur endroit pour se cacher. Préférez toujours les grandes cités. En province, vous serez sans cesse soumis à la curiosité, voire à l'espionnage, de vos concitoyens, et vous aurez besoin d'une couverture-statut social très solide. Au contraire, les grandes villes favorisent l'anonymat, et il est plus facile de cacher sa marginalité dans l'indifférence générale. Les villes frontalières sont particulièrement intéressantes pour des créatures qui peuvent avoir à fuir rapidement. Harmonisation européenne ou pas, il y aura toujours des retards bureaucratiques quand il faudra coordonner les actions entre les polices de deux pays. Et dans une situation où vie et mort dépendent de quelques minutes gagnées, c'est un atout à ne pas négliger.

Vous êtes vampire, Nephilim, garou, ange ou démon ; bref un monstre. Pour des raisons qui vous sont propres vous résidez sur cette Terre où l'Homo sapiens est l'espèce dominante. Question : comment passer inaperçu, et malgré tout agir, dans la société humaine de cette fin de XX[e] siècle ?

La survie en ville a ses propres lois. Pour commencer, vous devrez vous arranger pour ne jamais manquer d'argent et pour le faire sentir. Vivez dans le luxe autant que possible. Les autorités sont nettement moins enclines à chercher des noises à un riche excentrique qu'à un miséreux difforme. Fréquentez les hôtels prestigieux, habillez-vous chez les grands couturiers, roulez en voiture avec chauffeur... Un tel comportement offre un avantage non négligeable : vous aurez accès à certains services qui vous seraient inaccessibles si vous vous étiez contenté d'une couverture plus médiocre. Je m'explique : le célèbre couturier parisien Dupont-Durant consentira volontiers à rester ouvert jusqu'à, disons, après la tombée de la nuit, pour accueillir une riche cliente qui dépensera une fortune pour quelques robes. En revanche, c'est le genre de « plus » que l'on peut difficilement attendre d'un Prisunic (sauf celui des Champs-Elysées qui est ouvert tous les soirs jusqu'à minuit. Ne pas oublier que certains grands magasins font des nocturnes une fois par semaine). Bien entendu, il n'est pas question de se composer une garde-robe issue à 100 % de chez Dupont-Durant ! Mais pour le tout-venant, vous pourrez toujours récupérer les vêtements de vos victimes...

Bien entendu, qui dit dépenses dit argent. Il vous en faudra, et beaucoup. Cela dit, l'usage judicieux de certains pouvoirs surnaturels aplanira beaucoup de difficultés. Après tout, tant qu'il est possible d'hypnotiser un directeur d'hôtel pour le convaincre que l'on a bien payé sa note, ou de déménager à la cloche de bois... sous forme gazeuse, rien n'est totalement perdu. Pour des raisons évidentes, il est rare que vous puissiez avoir un compte en banque et une carte de crédit. Préférez-leur le liquide, qui offre en plus l'avantage de la discrétion. Comment s'en procurer ? Vaste question ! Le plus simple reste encore de dépouiller ses victimes. Mais il est rare de trouver un vieil avare qui a caché un ou deux millions en billets dans sa cave. Là encore, l'hypnose, la séduction et l'influence sont vos meilleurs atouts. Vous pouvez pousser quelqu'un à vous donner de l'argent... ou à vous entretenir pendant quelques mois. Certains se font un devoir de ne rançonner que les humains antipathiques. D'autres basent leur choix sur des critères beaucoup plus subjectifs ou sur les nécessités du moment. La clandestinité est chose coûteuse. Pour la financer, on a vu des groupes attaquer des banques. Ne vous y risquez pas. Contentez-vous de piller les cimetières (beaucoup de gens se font enterrer avec des bijoux). Vous pouvez aussi vous faire cambrioleur... Une chose est sûre : avec un minimum de temps et d'intelligence, vous pourrez vous constituer un petit magot. A vous de le dissimuler judicieu-



Comment survivre parmi les humains
quand tout vous sépare d'eux

sement, pour les jours difficiles. Si vous n'avez pas l'homme de confiance (voir encadré page 40), évitez d'investir : cela exige d'avoir une existence légale et signifie des discussions avec des banquiers, des notaires, le fisc, etc. Autrement dit, c'est dangereux si vous avez quelqu'un aux trousses. De nos jours, être mentionné sur une banque de données signifie être vulnérable.

Si vous le pouvez, déplacez-vous souvent. Allez de ville en ville, ou au moins, changez de résidence de temps en temps. Ne laissez jamais aux gens le temps de se poser des questions sur vos horaires étranges, vos habitudes curieuses et autres particularités. N'oubliez pas que s'ils parviennent aux bonnes réponses, vous êtes perdu ! Et que des réponses erronées peuvent être tout aussi dangereuses... Partout où vous allez, soyez à l'affût des gens utiles. Un carnet d'adresses bien rempli est la meilleure des ressources. Selon les circonstances et votre tempérament, ce sera plus ou moins difficile mais arrangez-vous pour toujours avoir quelques fidèles qui pourront vous abriter et vous aider en cas de danger. Deux catégories d'individus sont particulièrement utiles : les marginaux et les gens irréprochables. Les premiers pourront vous procurer armes, faux papiers, etc. (très utile : avoir un faussaire et un receleur dans son entourage). Quant aux « braves gens », ils pourront se porter garants de votre honorabilité ou évoluer à votre place dans certaines circonstances, sans éveiller les soupçons (« Avec la procuration que je vous ai faite, vous vous rendrez à la banque pour faire des opérations sur mon compte »).

En cas de gros danger, il vous restera un abri possible : les cirques. Ils se font rares. La télévision les a tués. Mais avec un peu de chance, qui sait ? Vous pouvez toujours vous recycler brièvement en monstre de foire.

Enfin, un dernier conseil : surveillez votre langue ! Même un ami sûr peut être amené à vous trahir, volontairement ou non. Quant aux autres membres de votre espèce, ils sont à cet égard parfois particulièrement dangereux. Ne laissez jamais échapper aucun renseignement. Pratiquez assidûment les « fausses confidences ». Si par hasard la personne que vous désinformez tombe entre les mains de l'ennemi, elle l'aiguillera en toute bonne foi vers des fausses pistes. Evidemment, la médaille a son revers. Si personne ne connaît l'emplacement de vos cachettes, il sera impossible de vous prévenir en cas de besoin. Comme toujours, tout est une question de dosage. Au minimum, essayez de vous souvenir de « qui sait quoi » parmi vos relations. Cela vous évitera d'avoir à considérer tous vos repaires et tous vos amis comme perdus en cas de pépin. Essayez de vous bâtir trois ou quatre « réseaux » étanches de relations et de planques... L'éternité vous semble moins riante ? Et ce n'est que le début...

Vie pratique

Mille et un problèmes agaçants vont se poser à vous. Des gestes parfaitement anodins pour les gens normaux se révèlent hérissés de difficultés dès lors que l'on n'a pas la possibilité de se montrer au grand jour.

● **Les papiers.** Ils sont indispensables à la vie quotidienne, à moins de vouloir rester clochard *ad vitam æternam*. Carte d'identité, permis de conduire et passeport sont un minimum. Vous risquez même d'avoir besoin de plusieurs jeux complets si vous adoptez plusieurs identités (dans ce cas, prenez garde de ne pas les mélanger. Une distraction idiote de ce genre peut vous valoir de gros ennuis). A moins que vous ne mettiez vos loisirs à profit pour les composer vous-même, il vous faudra trouver un faussaire. Où ? Bonne question. Ecumez les bars louches. Toutes les grandes villes ont leurs quartiers « douteux ». A force de patience, vous trouverez certainement quelqu'un qui pourra vous aiguiller. N'oubliez pas que la discrétion de ce genre d'individus est proportionnelle à ce que vous le payerez.

● **Se nourrir.** Si vous avez encore besoin d'absorber des nourritures normales, vous risquez d'avoir des problèmes pour faire vos courses. Théoriquement, les restaurants ne peuvent pas refuser de vous servir pour un simple « délit de sale gueule ». Théoriquement... Beaucoup de grandes villes disposent aujourd'hui de services de livraison à domicile. Il vous suffit de passer commande par minitel ou par téléphone, et le tour est joué ! Pour les autres, vous pouvez peut-être compter sur la bonne volonté d'un voisin.

● **Se loger.** Tout le monde n'a pas un manoir gothique sous la main, hélas ! Et les propriétaires sont de plus en plus curieux et indiscrets. Si vous voulez louer un appartement, il vous faudra au minimum présenter trois fiches de paye pour justifier de votre salaire. Les autres formalités varient... selon la tête du client, ou presque ! Produire des fiches de paye n'est pas un problème, pour peu que vous connaissiez un faussaire ou ayez un complice dans une entreprise. Les choses risquent de se gâter si le loueur mène sa petite enquête. Il lui suffira de téléphoner à votre soi-disant employeur pour découvrir la supercherie. Ce problème peut être résolu avec un peu d'ingéniosité. Vous pouvez par exemple vous arranger pour que ce soit un complice qui réponde... ou pour que l'appel soit transféré ailleurs, chez vous. Dès que vous aurez un magot confortable, et un homme de paille de confiance, investissez ! Evitez les appartements – il y a toujours des voisins curieux et prompts à signer des pétitions si vous vous faites remarquer un tant soit peu. En revanche, faire construire un pavillon de banlieue au milieu d'un petit jardin offre toutes sortes d'avantages. Dont un important : la possibilité d'avoir exactement ce que vous voulez. Si vous demandez un passage secret, une cave bien obscure ou une pièce aux dimensions exactes des créatures que vous désirez invoquer et que vous êtes prêt à payer, l'architecte sera bien obligé de s'incliner !

● **Les voyages.** A priori, vous n'avez qu'une seule possibilité pratique : l'automobile. Le train* impose une promiscuité gênante (« dis maman, pourquoi il est laid le monsieur ? »). L'avion pose le même problème, avec en plus des inconvénients particuliers sur de longues distances (notamment, pour ceux qui ne supportent pas la lumière du jour, le risque de se retrouver victimes des caprices du décalage horaire ou tout bêtement du trajet de l'avion – le survol du pôle étant particulièrement meurtrier, sur les long-courriers). L'avion reste toutefois la meilleure des méthodes de fuite, en cas de problème grave. Vous pouvez toujours vous précipiter dans ▷



un aéroport et attraper le premier vol en partance pour une autre ville de France, il y a toujours des annulations de dernière minute. Dans le pire des cas, vous pourrez toujours neutraliser un voyageur et prendre sa place... Attention toutefois, sur Air Inter les avions ne volent pas entre minuit et 6 h00 du matin...

● **Les proches.** Votre ancienne famille terrestre risque d'être une gêne considérable. Il est difficile de dégager des constantes, tout dépendant des personnalités en présence et de la nature de votre « handicap ». La palette d'attitudes varie très largement, du désir d'aider à la répulsion en passant par la curiosité... Ne les négligez pas si vous pensez qu'ils supporteront votre transformation, ils pourront faire des prête-noms et des hommes de confiance appréciables. Dans le cas contraire, disparaissez aussi vite et aussi complètement que possible. Rassurez-vous, la police ne s'occupe guère des adultes qui s'évanouissent dans la nature, s'il n'y a rien d'autre à leur reprocher. Elle part du principe qu'ils sont allés refaire leur vie sous d'autres cieux et classe le dossier. En revanche, la route est ouverte aux détectives privés, aux recherches façon *Perdu de vue* et autres empêcheurs de vivre en rond.

● **Les admirateurs.** Aujourd'hui, le plus insignifiant des imbéciles sait ce qu'est un vampire. Le cinéma et la littérature y ont veillé. Il existe une catégorie de curieux particulièrement pénibles : ceux qui « tiltent » sur une gaffe insignifiante que vous avez commise, remontent la piste et vous collent aux basques. Ils peuvent se contenter d'être là et de vous surveiller, « pour voir ». Mais ils peuvent aussi vous supplier de les faire passer de votre côté (ce qui risque de beaucoup embêter les Nephilim, par exemple), ou tenter de vous faire chanter (« va tuer Machin ou je dis à tout le monde ce que tu es. »). Bien entendu, s'ils s'y prennent mal, vous pouvez toujours les supprimer. Mais s'ils ont pris ne serait-ce qu'une ou deux précautions élémentaires (laisser un témoignage écrit derrière eux avant de venir vous voir, par exemple), ils risquent de vous gâcher la vie pendant un bon moment !

Enquêter

A priori, les recettes sont à peu près les mêmes que pour l'Investigateur moyen. Il y a juste un énorme problème supplémentaire : les horaires. Soit vous êtes contraint de vous déplacer de nuit (cas des vampires), soit c'est préférable (parce que vous êtes trop laid pour vous montrer de jour). Or, la nuit, les honnêtes gens dorment... et les bibliothèques et les administrations sont fermées dès 17 h. Le seul moment où vous avez une chance de pouvoir travailler dans des conditions presque normales est la fin de l'automne, quand les jours ne durent que huit heures... Tout le reste de l'année, il vous faudra ruser.

Vous pouvez toujours contourner le problème grâce à l'usage judicieux de serviteurs ou d'alliés normaux. Mais c'est frustrant, et cela laisse la place à des doutes torturant : « A-t-il bien fait son travail ? », « Et si j'y avais été moi-même, aurais-je trouvé quelque chose ? » ou pire : « N'est-il pas en train de me désinformer ? »

Il vous reste néanmoins des ressources considérables. Le téléphone, pour commencer. Pratiquement tout le monde l'a... et tous les numéros ou presque se trouvent dans l'annuaire électronique du minitel. Ce dernier est d'ailleurs un jouet merveilleux, qui offre une foule de possibilités. L'accès à des banques de données, entre autres. Il en existe sur presque tous les sujets. Si vous savez où chercher, vous pouvez y trouver des références utiles, quel que soit votre domaine de recherches. Aux États-Unis, un modem rendra les mêmes services... L'inconvénient majeur est qu'il faut être un tant soit peu informaticien pour s'y retrouver. A propos du téléphone, ne négligez pas les services annexes offerts par les Télécom. Par exemple, si vous trouvez un mystérieux numéro de téléphone, ne l'appelez pas directement ! Faites le 12 et demandez le Service des identités. Vous n'avez plus qu'à donner ce numéro, ainsi que le vôtre. Quelques minutes plus tard, les Télécom vous rappellent et vous donnent le nom et l'adresse correspondant. Ça ne marche théoriquement pas sur les numéros de la Liste rouge mais avec un peu de bagout, vous pourrez peut-être fléchir l'employé...

Un entretien par téléphone reste bien limité, mais vaut mieux que rien. Dans le même esprit, pensez au télécopieur pour vous faire envoyer la copie d'un document que vous ne pouvez venir consulter (ou tout simplement, faites-le envoyer par la poste, si vous êtes moins pressé !). S'il faut en venir à des moyens moins civilisés, vous pourrez toujours vous payer le luxe d'une visite nocturne chez le récalcitrant. Le danger est que, même mort de peur, il peut parler à d'autres de votre présence... et vous risquez de créer un véritable vent de panique dans la région, ce qui ne sert sans doute pas vos intérêts. A propos de visites nocturnes, gardez un détail en tête : les systèmes d'alarmes ont fait de gros progrès, ces dernières années. Détecteurs infrarouges, radars, contacteurs à pression... Voilà des dangers autrement plus sérieux que les chiens de garde. Essayez de les repérer lors d'une visite préalable et prenez les dispositions appropriées pour les neutraliser (une coupure de courant, par exemple).

Le meilleur moyen d'enquêter sans trop attirer l'attention reste sans doute d'opérer en deux temps. Laissez votre homme de confiance aller sur le terrain sous une couverture anodine. Il prospectera les sources qui vous sont inaccessibles et fera le tri parmi les témoins. Selon ses conclusions, il ne vous restera plus qu'à agir... ■

Tristan Lhomme
illustration : Thierry Ségur

Les planques

Essayez à tout prix de vous en aménager une ou deux. Mettez-y un peu d'argent, un jeu de faux papiers, éventuellement des armes... Le but est de vous fournir le minimum indispensable pour survivre un moment si vous êtes découvert et traqué. Selon votre tempérament, vous pouvez y garder tout ce qui sera nécessaire à une fuite rapide, ou un véritable arsenal, histoire de réserver des surprises à vos poursuivants. Elles peuvent prendre une foule de formes, de la simple consigne de gare au manoir dans une campagne reculée. A vous d'aviser en fonction de vos besoins. Ne négligez pas les voies de communication vers ces abris ! Essayez d'avoir toujours un véhicule rapide sous la main, par exemple.

L'homme de paille : indispensable

Si vous le pouvez, essayez de vous faire au moins un ami parmi les humains. C'est lui qui s'occupera des démarches que vous ne pourrez accomplir, enquêtera à votre place si vous ne pouvez pas sortir le jour, vous cachera en cas de péril, achètera une maison avec vos sous et vous « louera » l'endroit, etc. A vous de voir où le recruter, en fonction du style de vie que vous avez adopté. Le plus délicat n'est pas de le trouver, mais de le garder. Tout a une fin, et si vous vous reposez seulement sur la fascination que devrait créer chez lui la perspective de vous côtoyer et de vous étudier, vous risquez d'avoir très vite d'amères désillusions. Voici une petite liste, non limitative, de moyens de pression.

— La peur. « Sers-moi, ou je te tue ». Utile tant que l'on est puissant, elle fait de mauvais serviteurs à terme.

— L'argent. Si vous êtes riche...

— Le pouvoir sur les autres. Particulièrement recommandé si vous êtes sorcier ou si vous pouvez le faire croire. Accordez-lui une ou deux miettes de connaissance de temps en temps...

— La curiosité. Certains humains donneraient leur âme pour savoir. Là encore, un dosage judicieux des révélations peut vous assurer des années de service fidèle.

— Les sentiments. Après tout, qui sait ? On a vu des idylles plus improbables... Et sans aller jusque-là, il reste la compréhension, l'amitié, l'affection... Cette catégorie peut comprendre un membre de votre famille terrestre particulièrement tolérant ou aimant, façon vieille nounou ou majordome (ex : Alfred pour Bruce Wayne/Batman). Bien entendu, c'est à double tranchant. Soit vous vous attacherez à lui et vous vous dotez d'un point faible, soit vous vous contentez de le manipuler... et vous risquez de vous en faire un ennemi quand il s'en apercevra.

Consultez les Anciens !

JeE : Jeu en encart ; sc. : scénario ; Prof. : Profession ; PdF : Portrait de famille ; Epreuve du Feu : EdF ; PL : Première Ligne

NUMEROS DISPONIBLES

26 - Empire : figurines - Battles for the Ardennes.

28 - Alésia - Maléfices - Middle Earth.

29 - James Bond - Crusader.

30 - La ferme fortifiée - Third World War.

31 - Air Force - Fall of France - Dessine-moi un monstre.

32 - Initiation : D&D ou l'Œil Noir - Rêve de Dragon - Air Force - Junta.

33 - La Compagnie des Glaces - Railway Rivals - Wellington's Victory.

34 - SPÉCIAL SCÉNARIOS - R.O.L.E. (le plus petit JdR).

35 - Laelith (le numéro original).

37 - Turenne 1674 - Prof. : Maître de Donjon - Les jeux Reagan.

38 - Tank Leader - RuneQuest - Warhammer Fantasy RPG.

39 - Chill - Stormbringer.

40 - JeE : F.A.R. 90 - Éditer son jeu de rôle.

42 - Les provinces de Laelith - La série Europa - Prof. : Gardien des Arcanes.

43 - Wargames : jouez plus souvent - RuneQuest : critique + sc.

44 - Star Wars- Blood Bowl, Civilization - Wargame : les hélicos.

45 - La Vallée des Rois. Combat naval moderne.

46 - JeE : 1940. Empires & Dynasties, Animonde - L'art de la guerre à la Renaissance.

47 - JeE : Sentiers Obscurs - James Bond, Trauma - la guerre dans le golfe Persique.

48 - Qui veut la peau du jeu de rôle ? Marvel Super Héros et Hawkmoon - la guerre aérienne - Kremlin.

49 - Multimondes - Space Master - Cyberpunk - Les Princes d'Ambre - l'An Mil - The Great Patriotic War - Les châteaux forts - Figurines : quelle règle choisir ? JeE : Caspara 1812.

50 - AD&D 2e édition - Top Secret - Gurps - wargames asiatiques (I).

51 - Hurlements, Athanor - Battletech -The Hunt for Red October, Red Storm Rising - wargames asiatiques (II).

52 - JeE : Article 104 - Les Divisions de L'Ombre, Aux armes, Citoyens ! - Prof. : semi-réaliste - sc. : AD&D, RuneQuest, Star Wars et Warhammer. Wargames : Napoléon.

53 - Space 1889 - AD&D 1 à 2 - MJ à Hawkmoon - Les Gnobelains de Goferfinker(1) - Guerre de Sécession - Axies and Allies - sc. Rêve de Dragon, Stormbringer, James Bond, AD&D niv.3.

54 - JeE : 1941 - Ars Magica - L'Appel de Cthulhu : PdF + sc. - Goferfinker(2) - Wargames Eurogames, Blue & Gray - Fortress America - sc. Athanor, AD&D, Simulacres S.F., Cry Havoc.

55 - Les Terres du Milieu - Zargos, Space Hulk, Excalibur, Illuminati, Colonisator, Fief 2, Diplomatie - Berlin XVIII, Héroïka. Goferkinker + poster champignons. Aquablue - Créateur d'Univers. Première Ligne : règle pour jeu avec figurines - Le combat aérien moderne. sc. : Warhammer, James Bond, AD&D niv. 4.

56 - In Nomine Satanis/ Magna Veritas- La Terre Creuse - Les jeux Cyberpunk + sc. - PL(2) - Civilisation, Imperium romanum II, 5th Fleet, combat aérien (suite) ; sc. : Paranoïa, Berlin XVIII, Hurlements.

57 - Mini Car Wars - Rolemaster : critique + sc. - Prof. : improvisateur - HeroQuest, Advanced HeroQuest, Car Wars - Le jeu de négociation par correspondance - PL(3) - Le combat opérationnel moderne, Airland Battle, Tac Air, Air & Armor. sc. : Rêve de Dragon, Stormbringer, Simulacres horreur, AD&D niv. 0.

58 - Le Cristal Majeur BD & JdR - Les Celtes - Jarandell(I) - Le costume médiéval - Figurines : la bidouille - PL(4) - Murder party : les fleurs du mal - Le combat moderne (2) - Team Yankee et Test of Arms - Light division, Harpoon - sc. : l'Appel de Cthulhu, Premières Légendes Celtiques, JRTM.

59 - Torg - JeE : Raphia - Les vikings - Dossier combat moderne (3) : Twilight 2000, Sniper ! et Ambush - Jarandell (II) - Dragon noir - sc. : INS, Chill, Space Hulk et Gulf Strike.

60 - Mimétis - Shadowrun - Guerre moderne (4) : Fire Team, Air Cav et MBT, tactique moderne au 300e - Civilisation + Bâtisses + sc. : base pirate et coin de galaxie - Jarandell (suite et fin) - Aristo - sc : Shadowrun, Cthulhu 90 et AD&D niv. 5.

61- Prédateurs - Cthulhu sans Cthulhu - Les univers en folie - TMNT - Vikings - Roi Arthur - Les Diadoques (jeu diplo) - sc : Twilight 2000, Paranoïa, AD&D niv.6. PL(5), Raphia avec figurines.

62 - Cyberpunk 2020 + scén - Les Aztèques + sc. - Simulacres : règles de campagne - Torg - Fantasy Warriors - La Vallée des mammouths - Conquistador - Viceroys - New World - Modern Naval Battles - Les Diadoques (suite) - PL(6) - sc. AD & D niv.3, Imperium Romanum II, Star Wars.

63 - Heavy Metal : critique + sc. - Akira - Légende Viking - Zargos : conseils - Fonderie à domicile - Republic of Rome - Les diadoques(II) - Le front Russe (1) : La guerre germano-soviétique, Europa, World War II, World in Flames - sc. Rêve de Dragon, Hurlements, JRTM.

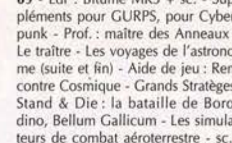
64 - DC Heroes 2 - Warhammer JdRF - Les gens de parage - Les Conquistadores - Formule Dé - Les Diadoques (III). Le front Russe (2) : Leçons stratégiques et tactiques ! The Great Patriotic War, Eastern Front Solitaire, Russian Front, Trial of Strength. sc. : Capitaine Vaudou, Berlin XVIII, Stormbringer, Torg. Guide détachable de peinture de figurines (tome 1).

65 - Formule Dé : l'Echangeur 17 - Mercenaires - Gardien du temps - Vertigo, Junta - sc. : Cyberpunk, AdC, Warhammer, James Bond - Le front Russe (3) : le front de l'Est version SL/ ASL, Turning Point Stalingrad, Edelweiss, Moskva, Karkhov, Rostov, Auerstaedt.

66 - Vampire - la Méthode du Dr Chestel - Cyberpunk - Voitures et conducteurs des Années folles - Space Crusade, Blood Bowl - sc. : Magna Veritas, Star Wars, AD&D, Mercenaires - JeE : 1792, la patrie en danger - Poster : l'archipel de Malienda.

67 - Bloodlust, critique + sc. - Guide de Peinture : les dioramas - Les catastrophes - Torg : PdF + sc. - Prof. : Mercenaire stellaire - Feuille de perso Simulacres - 1792 : la patrie en danger (II) - Hornet Leader, Harpoon - sc. : RuneQuest, la méthode du Dr Chestel, AD&D niv. 8.

68 - PdF : In Nomine Satanis/Magnas Veritas - Prof. : Hurlements + sc. - Les aventures de Gros Bill - les voyages de l'astronome (I) - Domain, Dungeon et Dungeonquest - JeE : Bellum Gallicum - Les simulateurs de vol - sc. : Rêve de Dragon, l'Appel de Cthulhu, Bloodlust.



69 - EdF : Bitume MK5 + sc. - Suppléments pour GURPS, pour Cyberpunk - Prof. : maître des Anneaux - Le traître - Les voyages de l'astronome (suite et fin) - Aide de jeu : Rencontre Cosmique - Grands Stratèges, Stand & Die : la bataille de Borodino, Bellum Gallicum - Les simulateurs de combat aéroterrestre - sc. : Hawkmoon, Warhammer JdRF, Cyberpunk.

70 - Amber - PdF : James Bond 007 - Les vraies licornes - Jeu de Rôle complet : Le Petit Peuple - Poster-Ecran : Les voyages de l'Astronome - Blood Bowl : la forge de Sigmar - Wargame : l'ère des impérialismes - Pax Britannica - Battle of the Bulge - sc. : AdC, Star Wars, AD&D niv.5-6, Méga III.

71 - EdF : Gurps + sc. - Prof. : Simulacres - Des tournois de jeux de rôle, pourquoi faire ? Enigmagies - Formule Dé : courses de motos - World Conquest - The Perfect General, 1er Empire - Les maîtres cartographes : 10 instantanés - Mega III errata - Dossier World in Flames - Crossbow and Cannon - Sc. : Grand écran Warhammer, James Bond 007, In Nomine Satanis, Rêve de Dragon.

72 - EdF : Mega III et Dangerous Journeys - JeE : Volga 43 - Seigneurs de Guerre - Quest - Prof. : INS/MV - Le marchand - sc. : Space Crusade, Mega III, JRTM, AdC, Shadowrun.

73 - EdF : Pendragon, Néphilim + sc., Werewolf + sc. - Sur un plateau : Warhammer, Res Publica Romana - Profession : la porte des rêves - Aide de jeu : Dies Festus, la fête médiévale - Dossier wargame : Extensions pour World in Flames, Fiches-Jeux : Guderian's Blitzkrieg, Stalingrad Pocket, Race for Tunis et Bloody Kasserine - Conseils pour le championnat de France de wargame, règles optionnelles pour Volga - Sc. Grand Ecran L'appel de Cthulhu, AD&D niv. 6-8, Rêve de Dragon.

HORS SÉRIES DISPONIBLES

HS 1 - SIMULACRES : ÉPUISÉ.

HS 2 - LAELITH, la ville mystique. Un numéro regroupant tout ce qui a été publié sur cette ville médiévale-fantastique, plus de nombreux inédits et un scénario. Avec une carte-poster en couleur.

HS 3 - MORCEAUX CHOISIS. Reprise des meilleurs articles des 25 premiers numéros de Casus Belli. Ce numéro comporte deux tiers de jeu de rôle : Le tout premier article sur D&D + sc., le portrait du Grosbill, notre feuille de personnage AD&D, le royaume d'Alarian, classes de personnage : le samouraï, le barbare, la courtisane ; Devine... et un tiers de wargame : Squad Leader, Cry Havoc.

HS 4 - GRANDEUR NATURE. Les divers jeux grandeur nature : définitions et précisions, killer, murder party, paintball, le jeu de rôle grandeur nature - L'organisation d'un grandeur-nature - Témoignages et interviews - les règles - Fabriquer ses costumes, ses armes blanches - Comment écrire un scénario - sc. murder party contemporaine, killer, GN médiéval-fantastique, GN années 30 - Mini-annuaire des clubs et associations.

HS 6 - SPECIAL SCENARIOS . Conseils pour les meneurs de jeu - Règles de jeu élémentaires pour Simulacres - Sc. : ADD, INS/MV, Mega III, Stormbringer, Cyberpunk, Hurlements, Star Wars, RuneQuest, Capitaine Vaudou, Vampire, JRTM, AdC.

ET NOS RELIURES !

BON DE COMMANDE ANCIENS NUMEROS & RELIURES

- Je souhaite recevoir les N° .... de CASUS BELLI au prix unitaire de 35 F franco (Etranger : 40 F).
- Je souhaite recevoir

...... Hors-série **LAELITH** (prix unitaire de 40 F franco - Etranger : 45 F)

...... Hors-série **MORCEAUX CHOISIS** (prix unitaire de 40 F franco - Etranger : 45 F)

...... Hors-série **GRANDEUR-NATURE** (prix unitaire de 45 F franco - Etranger : 50 F)

...... Hors-série **SPECIAL SCENARIOS** (prix unitaire de 45 F franco - Etranger : 50 F).

- Je souhaite recevoir .... reliures CASUS BELLI au prix unitaire de 65 F franco (Etranger : 72 F).

NOM, Prénom ....

Adresse ....

Code Postal ....

Ville ....

Ci-joint mon règlement de .... F par chèque à l'ordre de CASUS BELLI BRED.

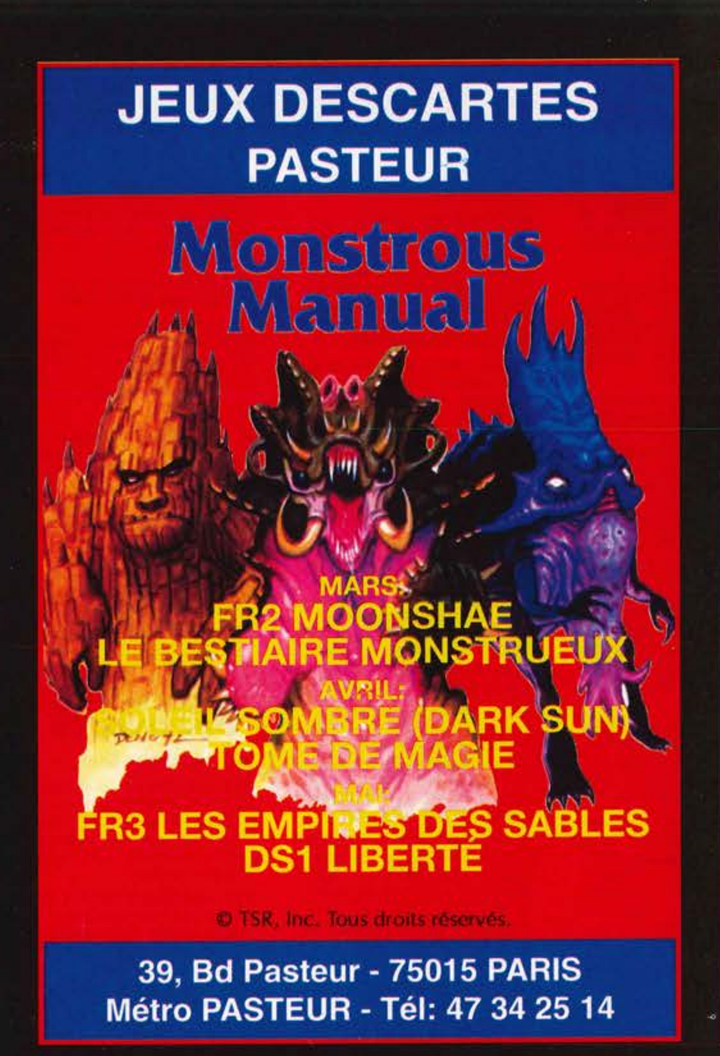
A retourner paiement joint à :

CASUS BELLI, 1 rue du colonel Pierre Avia 75015 Paris.

Etranger : mandat international ou chèque compensable à Paris.

Valable jusqu'à fin 93. RC Paris B 572 134 773 **CB 74**

JEUX DESCARTES PASTEUR



39, Bd Pasteur - 75015 PARIS
Métro PASTEUR - Tél: 47 34 25 14

JEUX DESCARTES WAGRAM

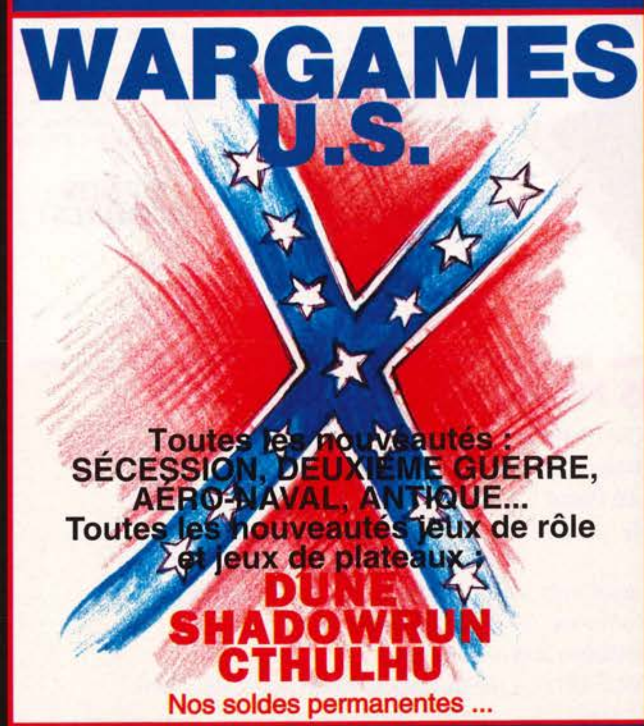
Les figurines
"STAR WARS"

Enfin disponibles en pack de 3 :
.Rebel troopers 1,2 & 3, Users of the force,
Pilots & gunners, Stormtroopers 3, Imperial crew w/heavy blaster, Imperial army troopers 1 & 2,
Imperial navy troopers 1, Rebel commandos 2.
(Figurines WEST END GAMES, 25mm en plomb).
3 nouvelles maquettes "star wars":
Navette imperial, Base rebelle, at-st.
Et toujours :
le coffret cadeau (1 aile x, 1 aile b, 1Intercepteur Tie),
Speeder des neiges, Destroyer stellaire imperial,
Chasseur stellaire tie, Faucon Millenium,
at at, Moto speeder,
Intercepteur TIE, Chasseur Aile X (2 modèles),
Chasseur Aile-A,
Chasseur Aile-Y, (Maquettes ERTL en plastique).
Liste avec prix sur demande
(joindre un timbre à 2.50 F).
STAR WARS ®, TM et © Marque déposée
par Lucas film Ltd (LFL)
Tous droits réservés.

6, rue Meissonier - 75017 PARIS
Métro WAGRAM -Tél: 42 27 50 09

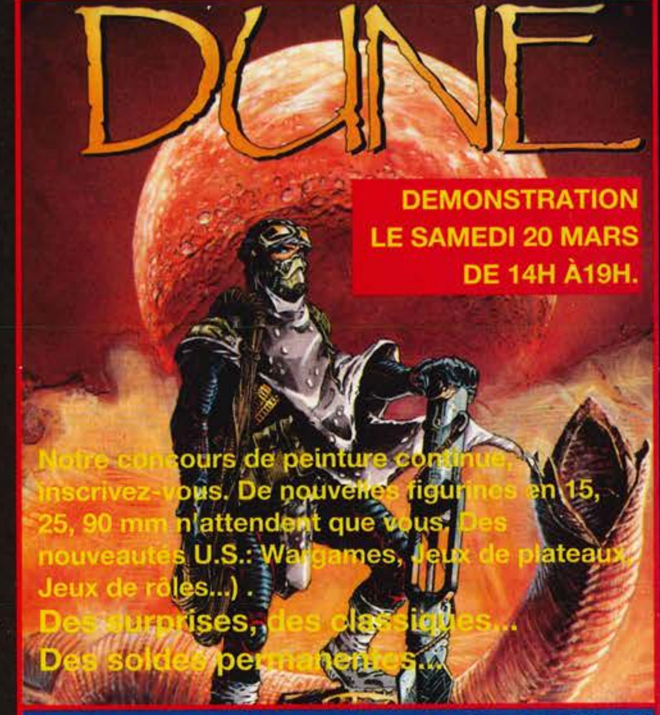
DESCARTES Boutiques

JEUX DESCARTES ECOLES

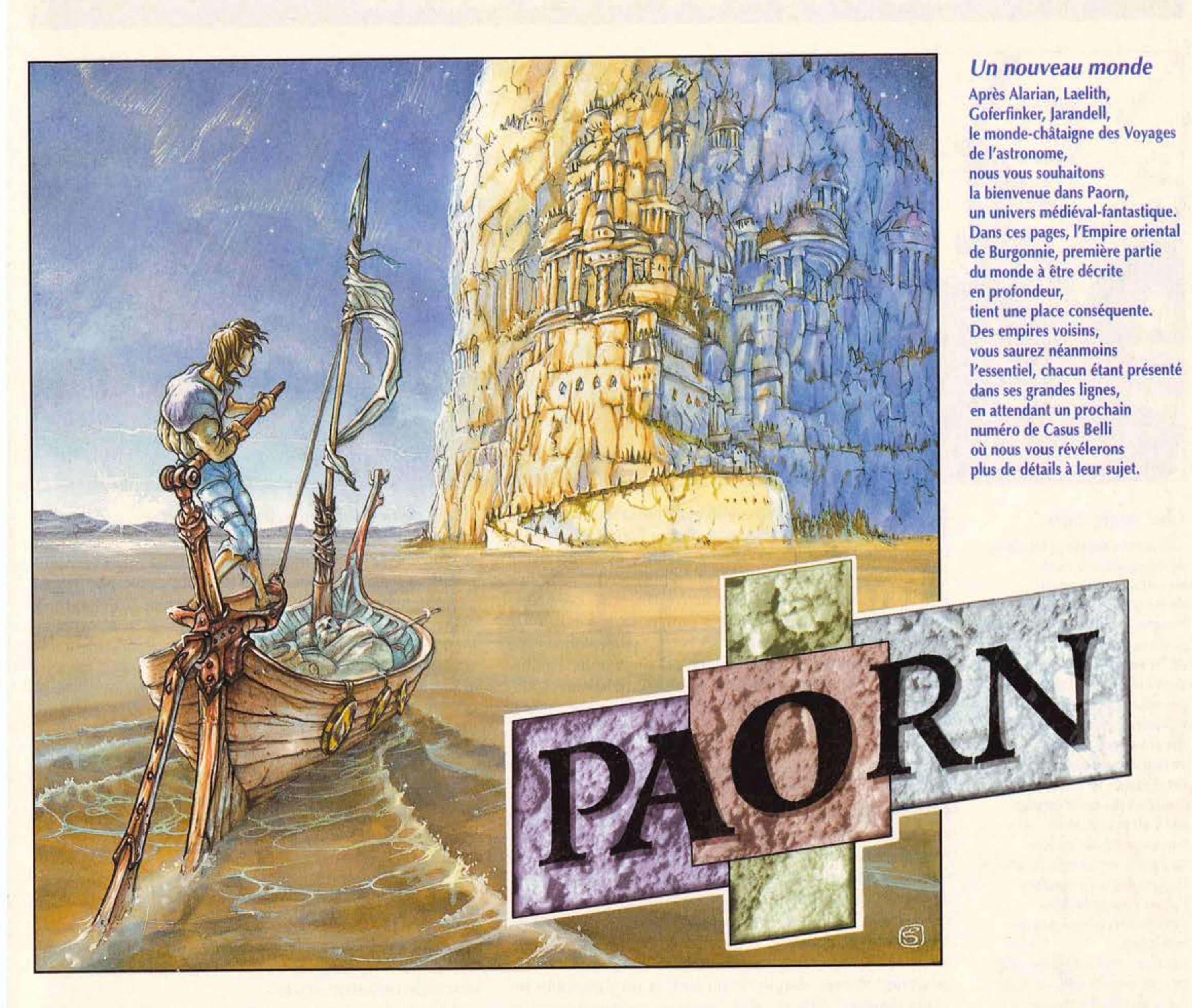


52, rue des Ecoles - 75005 PARIS
Métro CLUNY LA SORBONNE
Tél: 43 26 79 83

JEUX DESCARTES LYON



13, r. des Remparts d'Ainay 69002 LYON
Métro AMPERE VICTOR HUGO
Tél: 78 37 75 94



Un nouveau monde

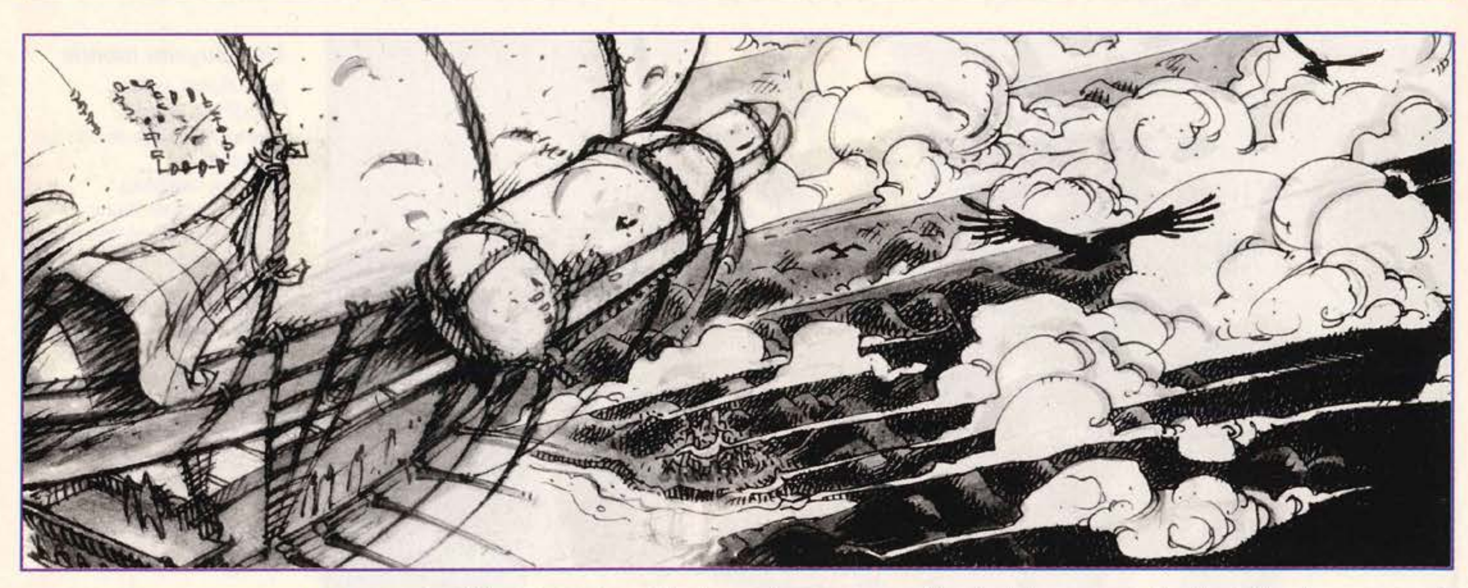
Après Alarian, Laelith, Goferfinker, Jarandell, le monde-châtaigne des Voyages de l'astronome, nous vous souhaitons la bienvenue dans Paorn, un univers médiéval-fantastique. Dans ces pages, l'Empire oriental de Burgonnie, première partie du monde à être décrite en profondeur, tient une place conséquente. Des empires voisins, vous saurez néanmoins l'essentiel, chacun étant présenté dans ses grandes lignes, en attendant un prochain numéro de Casus Belli où nous vous révélerons plus de détails à leur sujet.

Les Terres très anciennes

Guide à l'usage des voyageurs

Qu'il arrive sans prévenir par un beau matin,
ou que, d'aussi loin que remonte la mémoire, on l'ait toujours ressenti,
l'appel de l'aventure est un cri impérieux qu'on ne saurait faire taire.
Les limites du comté, pourtant vaste, sont alors comme une barrière
qu'il faut franchir pour se sentir libre ;
libre de découvrir l'Empire oriental, la puissante Burgonnie,
libre de s'y tailler richesse et gloire,
libre de pousser plus avant pour vérifier les légendes
concernant les fabuleux empires voisins
qui se partagent le monde des Terres très anciennes : Paorn...

Le monde de Paorn



Oui, mais, euh ?

Comment s'appellent les chefs de village dans le nord du Salthar ? L'empereur de Burgonnie a-t-il une fille à marier ? Quelle est la boisson préférée des Nains de Tsovranie ?... Il est évident que nos études paorniennes ne pourront jamais répondre à toutes les questions que vous vous poserez en tant que meneur de jeu. Ce « défaut » ne nous inquiète d'ailleurs pas outre mesure, car il est volontaire (si ! si !). Nous avons tous, un jour ou l'autre, eu à souffrir d'univers trop rigides qui exigeaient l'achat d'innombrables suppléments afin de pouvoir être joués. Les Terres très anciennes, elles, ne sont que des toiles de fond sur lesquelles développer vos idées personnelles. Certains détails vous gênent ? Changez-les. La police psychique casusbellienne ne vous tombera pas sur le râble pour un pêché aussi véniel. Et si un de vos joueurs, qui aura lu ce numéro, vous reproche de ne pas respecter le « pied de la lettre », adressez-lui un sourire condescendant et répondez-lui sèchement que vous avez parfaitement le droit de modifier ce fichu « pied ». Qui est le chef ? Non mais...

Burgonnie, Salthar, Tsovranie et Althusia sont les quatre empires principaux qui constituent Paorn. Situés dans la partie tempérée du continent central, ils se partagent l'essentiel des richesses et vivent en plus ou moins bonne intelligence. Leurs cultures sont différentes, voire opposées ; leurs souverains capables de s'unir pour combattre un péril commun, quitte à oublier leurs bonnes résolutions une fois le danger passé. Mais Paorn est un monde vieillissant, figé, d'où toute évolution semble être bannie. Cette situation peut être expliquée par certains aspects géographiques et politiques.

Des contacts difficiles

● **Difficulté des voyages par voie terrestre**. Les zones tempérées sont couvertes à 80 % de forêts (feuillus et résineux). Les jeux médiéval-fantastique ont trop tendance à oublier le rôle que jouaient les forêts au Moyen Age. Lieux de tous les dangers et de tous les mystères, elles étaient peuplées de brigands, de parias (sorciers, etc.) et de bêtes féroces (loups, ours, etc.). L'immense majorité de la population se déplaçait peu, car sillonner « l'océan vert » impliquait de terribles risques. Et au sud, là où s'étendent les vastes déserts d'Althusia, des causes inverses entraînent les mêmes effets. En général, seuls les marchands (avec leur escorte), les pèlerins et les soldats osent entreprendre de grands voyages.

● **Difficulté des voyages par voie maritime**. Sur Paorn, les compas fonctionnent mal (présence de roches magnétiques), les vents changent souvent et les mers recèlent d'innombrables dangers (récifs, courants violents, maelströms, etc.). Les marchands se contentent de caboter avec des embarcations à faible tirant d'eau.

● **Relations internationales limitées**. Les quatre empires ont tendance à considérer leurs voisins comme des ennemis potentiels. Et si les vraies guerres sont rares (à part entre petits royaumes), les alliances solides le sont encore plus. Cette méfiance mutuelle a permis le développement de cultures aux différences marquées. Les marchands et diverses « organisations transnationales » (mercenaires, apatrides, groupes religieux, etc.) colportent les nouvelles et les biens, tout en essayant d'entretenir le *statu quo* qui caractérise les relations entre les empereurs.

Des Terres très anciennes

● Paorn est un peu un « monde maudit ». Ses sociétés n'évoluent plus depuis longtemps et des ruines attestent, ça et là, que cet univers a connu jadis une civilisation très évoluée. De plus, toutes les sociétés organisées font l'objet de convoitises diverses (parias désireux de se venger, monstres avides de richesses, etc.). Il suffirait d'un rien pour que le chaos emporte tout.

● Un monde polythéiste. Toutes les religions cœxistent pacifiquement. Les fanatiques ne sont guère appréciés. Chaque nation possède souvent une religion d'État, mais celle-ci, quoique privilégiée par les gouvernants, est rarement obligatoire. Les religions « interdites » dépendent des endroits.

● Statut des non-Humains. Les Elfes, les Nains, les Gnomes et les Gopneldauns sont généralement bien acceptés dans les sociétés humaines. Mais ils font parfois l'objet de mesures racistes (à rapprocher du traitement réservé aux Tziganes et aux Juifs dans les sociétés occidentales), qui les poussent à vivre en communautés fermées, dans des lieux reculés. Les forêts difficiles d'accès abrite des colonies de Trolls, Orcs, Gobelins, etc.

Une magie sous surveillance

La magie est difficile à gérer dans un monde médiéval-fantastique, car les magiciens disposent de pouvoirs redoutables. Dans les empires de Paorn, la magie est soumise à une réglementation stricte.

— L'usage de pouvoirs magiques est exclusivement réservé aux magiciens-fonctionnaires qui ont prêté serment d'allégeance au souverain local et collaborent à la défense de l'empire. Ils sont formés dans des écoles royales et peuvent travailler pour leur propre compte, à condition de fournir des rapports sur leurs activités.

— Il existe une « police magique », composée de magiciens-fonctionnaires expérimentés qui ont pour tâche de pourchasser les « sorciers libres » (ceux qui n'ont pas prêté allégeance). Les peines encourues par les contrevenants sont extrêmement sévères (bûcher, amputations, prison à vie, etc.). Les tribunaux de sorcellerie sont généralement présidés par des hommes qui ont eu à pâtir des actes de sorciers libres, d'où la sévérité des verdicts rendus.

— Tout le monde connaît l'existence de sorciers libres qui gagnent leur vie en enseignant leur art à ceux qui sont capables de les rémunérer. Ces « professeurs » vivent généralement au plus profond de la forêt et leur tête est mise à prix.

— La magie cléricale est tolérée... uniquement si elle est employée pour faire le bien (ce dernier concept varie beaucoup selon les endroits).

Des organisations transnationales

Divers groupes et guildes assurent l'essentiel des relations internationales sur Paorn. En voici quelques exemples :

● Ordres religieux pacifiques à tendance politique (ex : les jésuites).
● Ordres religieux guerriers (ex : les templiers).
● Guilde des messagers (type Wells Fargo). Une vaste organisation aux tarifs prohibitifs spécialisée dans l'acheminement rapide des courriers et colis. Elle entretient d'innombrables relais dans toutes les régions du continent.
● Guildes internationales de magiciens, chargées de surveiller les activités des magiciens voyageurs.
● Une agence de recherche/renseignements/détectives (ex : agence Pinkerton).
● Un peuple nomade (ex : les Tziganes) qui colporte toutes sortes de légendes et de mystères.
● Des vachers (gardians/cow boys) qui convoient des énormes troupeaux en direction des diverses foires organisées régulièrement aux quatre coins du continent.

Des enclaves autonomes

Certaines communautés sont moins soumises que les autres à l'autorité des empereurs.
● **Villes franches ou ports francs**, qui ont acquis un statut d'autonomie à la suite de circonstances historiques particulières (Comtés francs de la péninsule de Komashkaïda, Normur, port de Gafaz).
● **Enclaves ethniques** (ex : mines gérées par des Nains) qui, en échange de taxes exorbitantes, jouissent d'une indépendance assez large.
● **Communautés reculées**. Situées aux confins de la civilisation, ces communautés échappent de fait aux lois habituelles. Elles sont tolérées et respectées quand elles ont conclu un pacte avec un empereur (ex : veiller à ce que personne ne traverse une zone frontalière précise, tuer tous les Orcs d'une région, etc.). C'est le cas des Libres Forestiers, entre le nord-est de l'Arbenfeld et le Verbleau.
● **Zones blanches sur la carte**. Il existe des endroits trop insalubres et dangereux (marais, fondrières...) où personne ne va jamais et ne sait ce qui y vit. D'autres zones, éloignées des routes commerciales, perdent le contact avec le reste du monde, et continuent à vivre avec des coutumes anciennes, parfois même en régressant. Ces zones vierges peuvent donner lieu à de nombreuses aventures...

Quelques éléments historiques

« Il y a de cela bien longtemps, les créatures humanoïdes du Zorkvaraad, jusqu'alors tapies derrière la terrible chaîne montagneuse des Sinistérias, franchirent les frontières des riches empires du sud. Commença alors un temps de pillage, de rapines, de viols et de meurtres perpétrés par des êtres immondes unis au sein d'une diabolique Suprême Alliance. Orcs, Trolls, Gobelins et autres, qui n'avaient cessé de s'entre-tuer pendant des millénaires dans les forêts crépusculaires et les arides toundras nordiques, semblaient résolus à faire main basse sur les civilisations méridionales.
Le maître d'œuvre de cette invasion sans précédent se faisait appeler Varash Khan.



Cet humain dégénéré, rebut d'une lignée pervertie, avait réussi l'impossible : unir des tribus et des ethnies qui, aussi loin que remontaient les mémoires, se vouaient une haine sanguinaire.
Pour contrer ce péril, les souverains des quatre empires civilisés du sud se réunirent au château de Taralord. Au terme de longs palabres, les monarques décidèrent de lever une légion composée des meilleurs éléments de leurs quatre armées. Cette troupe devait anéantir les hordes monstrueuses, repousser les survivants au-delà des Sinistérias et retrouver Varash Khan afin que les Bourreaux de Vrork lui fassent subir le supplice des « âmes démentes », une torture encore jamais utilisée, qui était pourtant bien peu de chose en regard des forfaits qu'il avait commis.
Un jeune officier burgon, né à Khamal, fut nommé à la tête de la légion des quatre empires. Sinatsil était un homme exceptionnel. Malgré son jeune âge, il avait maintes fois donné la preuve de son courage et de son intelligence. Stratège hors pair, combattant implacable et poète émérite, il était à même d'accomplir la tâche qui lui fut confiée.
Il ne fallut pas trois mois à Sinatsil et à sa légion pour repousser les armées humanoïdes de l'autre côté des montagnes. Mais lorsque le jeune burgon arriva dans les steppes situées au-delà, les problèmes ne cessèrent de se multiplier. Les empereurs, qui n'avaient jamais réussi à s'entendre bien longtemps, se perdaient en discussions mesquines, convaincus que la victoire finale ne faisait aucun doute.
Et Sinatsil attendait... Il attendait des troupes fraîches, des vivres et de l'équipement. En vain. Jour après jour, son armée se faisait décimer dans des escarmouches ou des embuscades. Jour après jour, le moral de ses hommes baissait avec une régularité inquiétante.
Un beau matin, lassé d'attendre, Sinatsil décida de reprendre sa progression vers le nord en compagnie des maigres colonnes qui lui restaient, dans l'espoir de mettre la main sur les réserves de l'ennemi. On n'entendit jamais plus parler de lui...

(Note dans la marge : « Voici la preuve de la Grande Trahison. Ah, elle était belle la « civilisation » du sud ! » Signé E.I.N.)

Quand des sauvages bandes nordiques recommencèrent à franchir les Sinistérias, les empereurs se remirent à trembler de plus belle. Comme il n'était plus question de tenter une expédition punitive de l'autre côté des montagnes, les maîtres du monde civilisé optèrent pour une solution originale. Ils réunirent tous les hommes valides et entreprirent la construction du Dernier Rempart, une muraille gigantesque qui devait condamner à tout jamais les cols et les passes des Sinistérias.
Cette construction dura trente années, au cours desquelles des dizaines de milliers d'hommes moururent, victimes des épidémies, des raids ennemis et de la cruauté des contremaîtres. Enfin, en 6534 de l'ère Maraz, les travaux furent achevés. Le Dernier Rempart se dressait fièrement contre les assauts des monstres. Personne ne doute qu'il durera aussi longtemps qu'existeront les empires de Paorn. »

Extrait de « L'histoire interdite », manuel rédigé par le moine Kolkhar le Triste à l'intention du jeune roi de Pradirie. Ouvrage unique.

Des magiciens

Il existe deux familles de maîtres des arcanes : les magiciens célèbres et les magiciens de l'ombre. Parmi les premiers, citons les plus fameux.
● Mardentshaïwar est en Burgonnie LE magicien. Natif de Magnasie, il voyagea beaucoup, et maîtrise à fond les diverses arcanes. Il fut au côté de grands généraux le vainqueur de la bataille des mines d'Ezar contre les Bannis d'Arbenfeld, le sauveur de Vorteldam et Tarmota lors de la crue de l'Absial, et celui qui terrassa la créature du golfe de Goshal. Il est souvent l'invité de seigneurs en vue.
● Ostrick le Froid, qui consacre son énergie à éradiquer les hordes maléfiques des montagnes du Salthar, a la réputation d'espionner dans leur intimité les princesses saltharites mariées à des princes de Paorn. Ces alliances, qui aidaient les rapports entre empires, sont de moins en moins prisées desdits princes, peu enclins à voir le noir individu se matérialiser dans leurs appartements pour vérifier leurs bonnes mœurs.
● Akhephenat d'Althusia est-il maître du temps ? Les conteurs lui attribuent dans les deux cents ans, et il aurait arrêté le cours du temps pour que l'armée k'neth du roi de T'shova, Posden II, puisse aider les armées yinhanthi à repousser les Aliasides jusqu'à Limelie, et soit revenue dans ses terres le lendemain afin de contrer une offensive wathgar.
● Solonia Aryaïd, à la tête de l'académie de magie de Tsovranie, est la plus discrète des magiciens célèbres. On suppose qu'elle fuit la célébrité qui nuirait à sa liberté de manœuvre.
● Malgré la défiance des populations à l'égard des lanceurs de sorts, un magicien libre, objet de toutes les recherches, suscite de l'admiration : le Clown vert. Ses apparitions tapageuses sont toujours tournées contre des tyrans, des seigneurs cruels, des faux héros. Sa dernière prestation consista à faire neiger en plein été sur le mariage de la jeune poétesse Geeri de Solidam, contrainte de s'unir au rustre comte d'Orgal. La moitié des invités tomba malade le lendemain, dont le comte qui rendit l'âme peu après. La jeune veuve retourna dans ses contrées du nord, offrant ses terres nouvellement acquises à son frère cadet Stoliphant le Curieux, à la grande joie des vassaux du comté.

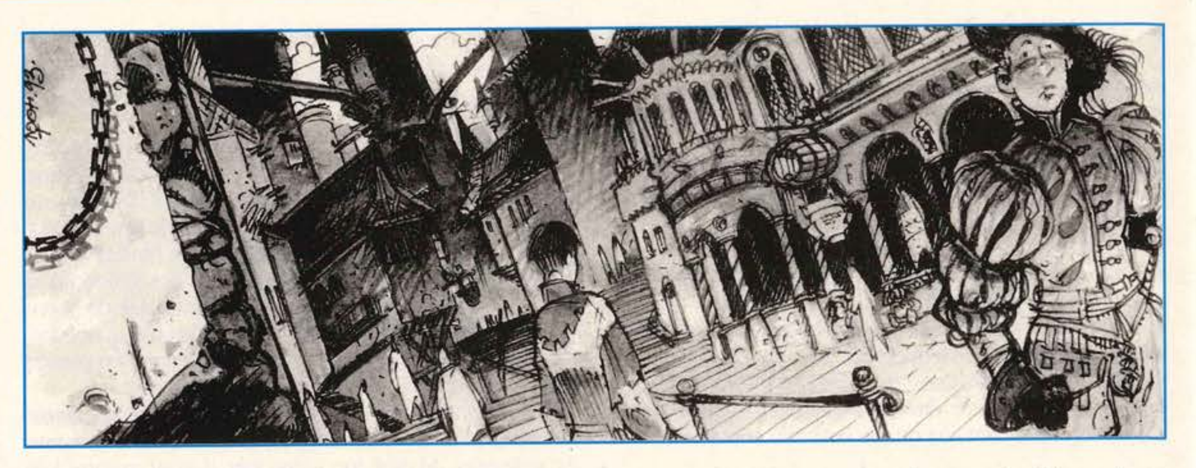
La Burgonnie

L'art burgon de la généalogie

En Burgonnie, bien connaître ses ancêtres est considéré comme un gage de réussite. C'est pourquoi tous ses habitants, dès leur plus jeune âge, apprennent par cœur leur arbre généalogique jusqu'à la vingtième génération – au moins ! Rien d'étonnant donc à ce que la profession de clerc généalogiste soit une des plus florissantes de l'empire. C'est toutefois un travail réservé à de vrais spécialistes, capables de reconnaître des signes héréditaires d'un coup d'œil et de répondre rapidement aux questions les plus complexes. Ils n'ont pas le droit à l'erreur, car la moindre faute de leur part pourrait entraîner des dizaines de morts accidentelles... y compris la leur. Le plus célèbres des clercs généalogistes n'est autre que Dolmiov, le Tsovranien que Fordor XXIV s'est choisi comme conseiller.

Les guildes d'accidenteurs

Les accidenteurs sont à la fois des gardes du corps et des meurtriers patentés. Les Burgons recourent à leurs services quand ils désirent se débarrasser d'un parent gênant, ou quand ils pensent que leur vie est menacée. Experts en armes, poisons et techniques d'élimination en tous genres, ils comptent un fort pourcentage de femmes dans leurs rangs. Il semblerait en effet que les Burgonnes aient trouvé là un moyen d'asseoir leur position au sein de la société, tout en arrondissant leurs fins de mois. Il est ainsi fréquent que de respectables mères de famille se transforment en redoutables « tueuses à gages » à la nuit tombée. Des guildes extrêmement sévères et bien organisées servent d'intermédiaires entre les accidenteurs et les clients potentiels. Elles fixent les tarifs et perçoivent une part substantielle de tous les honoraires versés à leurs membres, dont elles assurent la formation et l'entraînement. Tout le monde, sans distinction d'âge, de sexe ou de condition physique peut adhérer à ces guildes qui portent des noms assez évocateurs : Société d'Investissement familial de Travis, Agence de Règlement de contentieux interparental de Morgenay ou Union des Bouchers héréditaires de Valtez. *Note.* L'assassinat étant puni de mort en Burgonnie, les accidenteurs doivent exercer



Avec ses paysages enchanteurs, ses habitants accueillants et ses merveilles architecturales, la Burgonnie a tout d'un royaume de « conte de fées », mais les apparences sont trompeuses. Sous des dehors agréables et sereins, cet empire morcelé, en proie à de permanentes dissensions politiques et querelles de pouvoir, est un endroit où il vaut mieux savoir rester à sa place, si l'on ne veut pas se retrouver dans un cachot humide.

Présentation générale

La Burgonnie est, à plus d'un titre, une véritable terre bénie des dieux...

● Par son climat, d'abord. Protégée des vents polaires par les monts du Salthar à l'ouest et la chaîne des Sinistérias au nord, elle possède sur sa façade est des côtes exposées à des courants chauds qui entretiennent tout au long de l'année un climat tempéré quasi idéal. Bien que couvert à 60 % par des forêts souvent impénétrables, ce vaste empire aux terres éminemment fertiles bénéficie de ressources agricoles que lui envient tous ses voisins. Et s'ils ne sont pas à l'abri de quelques tempêtes ou canicules occasionnelles, ses habitants n'ont vraiment pas à se plaindre des conditions climatiques, ce que traduit parfaitement l'expression populaire connue dans tout Paorn : « Heureux comme un Burgon. » Des forêts verdoyantes du nord aux plaines vallonnées du sud, ce pays offre une infinie variété de paysages enchanteurs et mystérieux qui ont inspiré de nombreux poètes et littérateurs.

● La Burgonnie est également un pays d'une profonde piété. Sectes et religions de toutes origines et de toutes natures y prospèrent comme nulle part ailleurs sur le grand continent. Le plus remarquable, c'est que même s'ils prônent des valeurs différentes – voire contradictoires – tous ces cultes cohabitent sans trop de problèmes. La tolérance est en effet une vertu burgonne qui est soigneusement entretenue par les carmins, membres de la police impériale ainsi nommés à cause de leur tenue aux couleurs flamboyantes. Car l'empereur, Fordor XXIV, à l'instar de ses prédécesseurs, déteste tout ce qui ressemble à des troubles susceptibles de remettre en cause une autorité qu'il a déjà bien du mal à conserver.

● Enfin, une croyance populaire très ancienne veut que les Burgons soient destinés un jour à régner sur tout Paorn. Personne ne se souvient exactement des origines de cette conviction, mais il ne viendrait à l'idée d'aucun sujet de l'Empire oriental (autre nom donné à la Burgonnie) de la remettre en question. Evidemment, le sentiment de supériorité naturelle qu'ils en retirent ne les rend pas vraiment sympathiques aux yeux de leurs voisins...

Intrigues politiques en tous genres

Du haut de son mètre cinquante-deux et de ses 90 kilos, avec sa grande barbe blanche et ses bonnes joues roses, Fordor XXIV est l'image même du souverain débonnaire et jovial. Pourtant, ce petit homme n'est pas du tout ce qu'il paraît être. La Burgonnie est un empire extrêmement difficile à gouverner et la bonté est un luxe que Fordor ne peut pas se permettre ; le moindre signe de pitié ou le plus petit moment d'inattention pourraient être interprétés par ses vassaux comme des faiblesses à exploiter. Des quatre-vingt-sept empereurs qui ont eu la chance de tenir les rênes du pouvoir au cours des deux derniers siècles (sans parler des nombreux prétendants morts dans des circonstances douteuses avant même d'avoir pu accéder au trône), il est celui dont le règne a duré le plus longtemps. Il y a en effet trente-deux ans que son grand oncle Giltur XV, le précédent empereur, est mort écartelé, éventré, étouffé et écorché « accidentellement » au cours d'une promenade en forêt. A ce jour, Fordor lui-même a échappé à quatre cent trente-trois « tentatives d'accidents »... et il n'est pas peu fier de ce record ! Pour bien comprendre l'ambiance de suspicion permanente qui règne à la cour, étudions un peu le système politique Burgon...

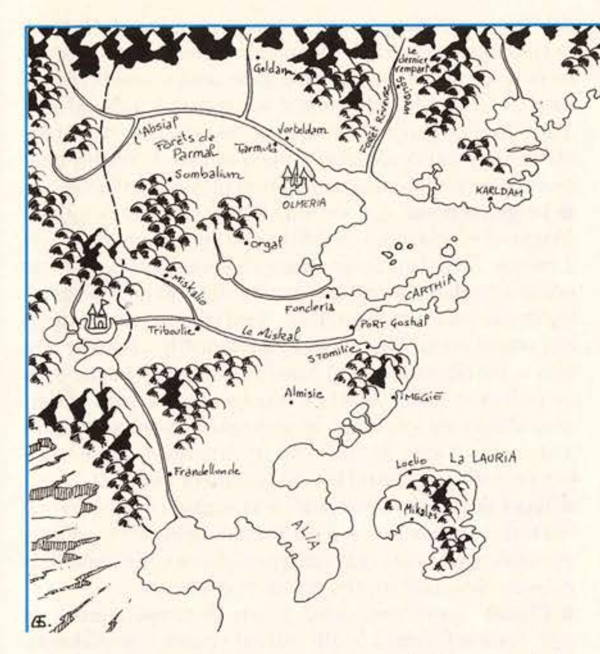
La Burgonnie est un « empire féodal fédératif » composé de trois grandes provinces – la Sordolia au nord, le Verbleau au centre et l'Artaille au sud – dirigées par trois gouverneurs héréditaires. Chaque province est elle-même découpée en une myriade de duchés, comtés et baronnies tenus par des nobles qui entretiennent leurs propres armées et sont extrêmement jaloux de leurs prérogatives.

Or tous ces nobles gouverneurs n'ont qu'une seule ambition : accroître leur pouvoir, et donc leurs richesses. Pour arriver à leurs fins, ils sont prêts à tout : alliances, assassinats, pillages, etc.

Les guerres entre nobles Burgons sont interdites depuis plus de trois siècles par décret impérial. Mais si officiellement les conflits déclarés n'existent pas, il se produit régulièrement des « accidents de chasse » partout dans l'empire. Certains peuvent d'ailleurs être particulièrement meurtriers, comme celui qui se produisit en l'an 3 du règne de Polgar IX à la frontière du comté de Marachie et du duché de Valkard qui fit 18 700 victimes... et permit à la baronnie voisine du Porlans d'étendre considérablement son territoire une fois que les adversaires n'eurent plus les moyens de se défendre.

Les carmins et la garde impériale tentent toujours de s'interposer afin d'éviter ce genre de débordements, mais ils n'y parviennent pas toujours. Il n'est en outre pas rare que leurs officiers soient grassement payés afin de ne pas se mêler de ce qui ne les regarde pas.

La force n'est toutefois pas le seul moyen employé pour s'approprier le bien d'autrui. La généalogie, que les Burgons ont au cours des siècles érigé en art à part entière (voir texte en marge), permet de revendiquer les terres d'un défunt pourvu que l'on ait un vague lien de parenté avec lui. Tous les titres et privilèges d'un noble se transmettent à sa mort – par « droit d'aînesse » – à son parent de sexe masculin le plus proche (les femmes n'ont aucun droit, bien



qu'elles soient prises en compte pour le lignage). Cette loi essentielle de l'empire est valable pour tous les Burgons, des plus pauvres aux plus riches, du plus humble paysan à l'empereur lui-même. Il est ainsi arrivé qu'un simple serf, dont l'arrière grand-mère était la fille naturelle d'un baron, se retrouve du jour au lendemain à la tête d'un vaste duché dont tous les prétendants directs avaient péri « accidentellement ». Ce type d'événement se produit toutefois très rarement, car les pauvres n'ont en principe pas les moyens de se protéger efficacement contre les accidents...

Fordor XXIV sait pertinemment que soixante-dix-sept parents plus ou moins éloignés guignent son trône et n'hésiteraient pas à le soulager du lourd fardeau de son existence. Il ne fait donc confiance à personne, hormis à son conseiller Dolmiov, un Tsovranien d'une intégrité irréprochable.

Institutions burgonnes

L'empereur étant souvent trop occupé à défendre sa vie et l'intégrité de l'empire, le gouvernement est assuré par une série d'institutions très anciennes qui ont fait la preuve de leur efficacité.

● **Le Grand Conseil impérial**. Constitué de vingt-neuf vieillards (soixante ans au minimum) choisis par l'empereur parmi les nobles qui ont abandonné leurs titres afin de jouir d'une retraite paisible. La longévité des membres de cette institution est la preuve de leur aptitude aux jeux de la politique. Beaucoup sont estropiés ou malades, des suites des innombrables attentats auxquels ils ont échappé, mais leur esprit est toujours vif. Le Grand Conseil est chargé de rédiger des décrets que Fordor doit ensuite ratifier. Ses attributions sont virtuellement illimitées et il peut s'intéresser aussi bien au commerce avec les puissances voisines qu'aux habitudes intimes des sujets de l'empire. Il se réunit tous les dix jours au palais d'Olméria, sous la présidence du conseiller Dolmiov qui a un droit de *veto* absolu et peut donc s'opposer à toutes les décisions qui ne lui semblent pas conformes à l'intérêt général.

● **Les Assemblées provinciales** (nord, centre et sud). Composées chacune d'une centaine de représentants des guildes, corporations et comices locaux, ces trois assemblées sont présidées par leurs gouverneurs respectifs. Elles sont chargées d'appliquer les décisions prises par le Grand Conseil et de régler les problèmes particuliers qui se posent à l'échelon des provinces.

● **Les guildes et corporations**. Aussi innombrables que variées, ces associations professionnelles tiennent d'une poigne de fer les rênes du commerce burgon. De la vérification de la qualité des produits et services à l'élaboration des tarifs, elles supervisent tous les domaines d'activité de l'empire. Les plus puissantes sont sans conteste les guildes d'accidenteurs (voir texte en marge).

● **Les comices locaux**. Chaque ville, bourg, village ou hameau possède son propre comice dont les membres sont des notables ou des délégués élus. Ces assemblées sont ouvertes à toutes les classes sociales (même les serfs sont représentés) et ont pour tâche de gérer les problèmes locaux, dans les limites édictées par le Grand Conseil et les Assemblées provinciales. Elles sont dirigées par des patriarches choisis en leur sein et peuvent émettre des suggestions auprès des autorités supérieures.

Titres nobiliaires

Au sommet de la hiérarchie se trouve le prince, un titre traditionnellement réservé aux gouverneurs des trois provinces. Viennent ensuite, par ordre d'importance décroissante, les traditionnels ducs, marquis, comtes, vicomtes, barons et chevaliers.

Il existe également toutes sortes de titres honorifiques mineurs, plus ou moins farfelus et reconnus, dont voici quelques exemples :

— Cornasier (ou « grand » Cornasier) : propriétaire d'au moins vingt têtes de bétail ;

— Galastineur : fils aîné d'un Cornasier ;

— Golubu suprême : titre donné au meilleur cuisinier d'un village, en souvenir du célèbre héros Golubu d'Entrevaille qui, après avoir vaincu le dragon Formolax, aurait dégusté un de ses cuissots accommodé d'une sauce à l'échalote ;

— Sire Hamelin : chef désigné par la population d'un hameau ;

— Divin rogateur : appellation réservée aux bandits de grand chemin dont on n'arrive pas à se débarrasser ;

— Mourmillante : titre décerné à la jeune femme possédant la plus jolie poitrine du village (l'équivalent masculin est « bâtonnant »).

Les classes sociales

La société burgonne est bien structurée et les classes dont elle est formée vivent depuis des siècles en bonne intelligence. On peut sans doute voir là l'influence des règles liées à la généalogie qui permettent des ascensions sociales extrêmement rapides.

● **Les courtisans**. Ils résident en permanence au palais impérial à Olméria, capitale, et leurs terres sont gérées par leur famille. Ce sont tous des parents proches de Fordor XXIV qui les a réunis afin de les tenir à l'œil. Comme ils représentent une menace potentielle pour l'empereur, ils sont littéralement « enfermés » à la cour. En effet, s'ils peuvent jouir des richesses du palais, il leur est en revanche strictement interdit d'en sortir, et leurs communications avec l'extérieur sont strictement surveillées par la garde personnelle de Fordor. Les courtisans évitent de se plaindre de leur condition, car ils ne sont pas à l'abri de malencontreux accidents...

● **Les nobles.** Forces vives de Burgonnie, ils ont développé au cours des siècles un goût prononcé pour les fastes et les lois de la chevalerie. Tous, quel que soit leur titre (voir texte en marge), possèdent des armures ouvragées auxquelles ils tiennent comme à la prunelle de leurs yeux. Généralement bien éduqués (il y a des exceptions), ils mettent un point d'honneur à s'intéresser aux arts et à la littérature. Beaucoup pratiquent plusieurs instruments de musique (flûte, épinette ou luth) ou s'adonnent à la peinture, quand ils ne réfléchissent pas à l'élimination d'un concurrent.

leur profession avec beaucoup de doigté et de discrétion. La règle veut en effet que s'ils sont arrêtés, leur guilde se contente de les rayer de ses registres et n'intervienne pas pour les défendre. Ne sont-ils pas, après tout, de vils assassins ?

Merveilleuse Burgonnie

« Je dois avouer, même si cela me coûte un peu, que le spectacle de ces chevaliers en armures rutilantes, montés sur de splendides destriers caparaçonnés et galopant dans la plaine d'Emeraude avec leurs oriflammes bigarrées déployées dans la lumière limpide d'un matin ensoleillé, avait tout pour réjouir mon cœur de poète. J'aurais d'ailleurs certainement pris le temps de composer une ode en souvenir de cet instant magique, si ces nobles Burgons n'avaient été lancés à mes trousses. La splendeur de leur équipage était en outre un peu gâchée par le corps sanguinolent de Woltram, mon apprenti, qu'ils traînaient derrière leurs montures sans prêter la moindre attention à ses protestations véhémentes... »

Ermold le Noir

« Epopées secondaires et considérations triviales »

Expressions burgonnes

Les habitants de l'Empire oriental utilisent couramment toutes sortes d'expressions qui peuvent prêter à des erreurs d'interprétation de la part des étrangers. Or il est très dangereux de se méprendre sur le sens des paroles de ses interlocuteurs, le moindre malentendu pouvant servir de prétexte à un duel sanglant. Voici quelques phrases typiques qu'il est bon de connaître.

● « Il est comme un jeune duc » ou « C'est un cœur noble et impétueux » (à prononcer sur un ton suave) : c'est une crapule, il tuerait père et mère pour atteindre son but, il serait bon de lui rabattre son caquet ou de s'en débarrasser.

● « C'est un homme sans ancêtres » (ton réprobateur) : il ne vaut rien et ne mérite même pas qu'on s'intéresse à lui.

● « Il croit tout ce que disent les prêtres » (ton sérieux) : c'est un homme de bien et digne de confiance.

● « Moissonnons les pousses arrivées à maturité » (ton grave) : puisque vous m'avez provoqué, venez vous battre.

● « Il vient d'Althusia » (ton moqueur) : il n'a pas un sou vaillant, c'est un vagabond.

● « Ne nous disputons pas, négocions » (ton rageur) : tu ne perds rien pour attendre, je t'assassinerai à la première occasion.

● « Je suis votre humble serviteur. » (ton obséquieux) : une expression très « franche » très difficile à traduire. Selon les cas, elle peut aussi bien signifier « je vous hais » que « je me moque éperdument de vous ». Il ne faut pas oublier qu'en Burgonnie beaucoup de serviteurs ont réussi, par la grâce de leur arbre généalogique, à prendre la place de leur maître.

● « Avoir la chance d'un aîné » (ton désolé) : quel dommage de devoir mourir si jeune. Les fils aînés de la noblesse vivent rarement très longtemps en Burgonnie.

● « Quel rat ! » (exclamation enthousiaste) : c'est un homme rusé et intelligent. Le rat est en effet un symbole important dans la culture burgonne ; ne se nourrit-il pas du blé qu'il n'a pas cultivé ? Dans un empire où l'arrivisme est un sport national, le rongeur ne pouvait qu'être cité en exemple.

● « C'est un accident » (ton contrit) : je l'ai fait exprès, mais je ne le reconnaîtrai jamais.

Olméria, joyau du Verbleau

Avec ses remparts de marbre blanc, ses tours opalines et ses maisons à colombages, Olméria est l'une des plus belles cités de Paorn. Fondée en l'an 480 de l'ère du Taureau par Olméric le Triste, un prince saltharite en exil, elle n'a depuis jamais cessé de prospérer. C'est dans cette ville que se trouvent le fabuleux palais impérial aux innombrables sculptures de cristal, le château du gouverneur aux tourelles argentées, les célèbres soieries verbléanes, l'université d'Ogdapol, la Bibliothèque de la Sagesse antique, le musée d'Isolid (qui possède la plus importante collection de peintures sur soie de Paorn), etc. Olméria est aussi la ville la plus « militarisée » de Burgonnie. Ses artères sont littéralement quadrillées par la garde impériale et les carmins : on ne badine pas avec la sécurité de l'empereur !

Les duels traditionnels

En Burgonnie, la plupart des différends se règlent une arme à la main. La coutume veut en effet que les citoyens de l'empire règlent leurs désaccords au cours de combats sanglants, dont le déroulement est strictement codifié. On ne peut pas refuser un duel traditionnel.

● **Les bourgeois.** Cette catégorie regroupe les marchands, artisans et autres ouvriers des villes et bourgades. C'est elle qui souffre le plus des dîmes, tailles et autres taxes provinciales et impériales. Comme elle possède un réel pouvoir sur la société, les autorités évitent toutefois de susciter son mécontentement. Cela n'a pourtant pas empêché quelques révoltes mémorables, comme celle de Valtarno, « la cité maudite », qui a été proprement rasée par les troupes impériales et qui serait depuis hantée par les fantômes de ses habitants.

● **Les intellectuels.** Aussi éduqués (sinon plus) que les nobles, ils n'ont pas leur richesse mais bénéficient néanmoins d'un statut privilégié. Les « hommes d'art et de savoir », comme on les nomme souvent, trouvent toujours un gîte et un couvert pour peu qu'ils acceptent de partager leurs connaissances avec leur hôte. Cet usage est sans doute à l'origine des ermites itinérants qui sillonnent l'empire en tous sens afin d'étudier dans les bibliothèques et les universités les plus renommées. S'ils embrassent la profession d'enseignant, ils ne sont plus considérés comme des intellectuels à part entière, mais comme des bourgeois. Les artistes, en revanche, sont aux yeux des Burgons de véritables intellectuels.

● **Les ouvriers libres et les mercenaires.** Rémouleurs, trappeurs, sculpteurs, médecins-voyageurs, cueilleurs de fruits, etc. Il arrive souvent qu'un ouvrier libre devienne mercenaire quand les affaires vont mal. A l'inverse, les mercenaires choisissent parfois d'adopter un mode de vie plus paisible quand ils arrivent à un certain âge.

● **Les serfs et les métayers.** La tradition voudrait que ces paysans sans terres soient les esclaves de leurs seigneurs, mais les comices locaux ont depuis longtemps contribué à améliorer leur statut. Leur vie est souvent misérable, mais ils disposent néanmoins d'une relative liberté et peuvent même, s'ils le désirent, se déplacer dans tout l'empire.



GUIDE DE LA BURGONNIE

L'Empire oriental présente des visages d'une infinie variété. Des rudes étendues boisées du nord aux immenses prairies du sud, les paysages sont sans cesse renouvelés. On peut toutefois en distinguer trois grands types, correspondant aux provinces administratives de l'Empire.

La Sordolia : province sauvage du nord

La Sordolia s'étend des rives du fleuve Absial aux contreforts des Sinistérias. Son climat relativement frais ne se prêtant pas aux cultures, elle n'a pratiquement pas changé au cours de l'histoire de la Burgonnie. A part quelques grandes villes et riches bourgades fortifiées, ses profondes forêts d'épineux abritent surtout des fortins et des villages entourés de palissades.

Les habitants de cette région sont des êtres frustes, qui éprouvent un profond respect pour la nature qui les entoure. Quelle que soit leur profession, tous ont appris à connaître les mystères et les dangers des forêts. Car la Sordolia n'est pas de tout repos. Entre les animaux sauvages (loups, ours, etc.) qui n'hésitent pas à attaquer les promeneurs égarés, les tribus de pillards humanoïdes (Gobelins et Orcs, essentiellement) qui mettent régulièrement à sac les villages mal défendus, ou les coups de main des hordes de mercenaires sanguinaires agissant pour le compte d'un quelconque seigneur, les Sordolains mènent une existence riche en périls. Le maniement des armes – particulièrement de la hache – est enseigné aux enfants à partir de trois ans. Plus d'un garçonnet originaire de cette province pourrait en remontrer en vaillance et en adresse à certains bretteurs prétentieux venus de contrées plus accueillantes...

● **Le gouverneur.** La Sordolia est dirigée par le prince Margor d'Avrelanche, un solide guerrier mesurant près de 2 mètres. Il vit dans un immense château fort aux murs de granit à Sardam, la capitale provinciale. Homme pragmatique à la franchise légendaire, il est vénéré par ses sujets qui voient en lui l'incarnation du véritable « homme des bois ». Ne dit-on pas qu'il a un jour affronté à mains nues un énorme sanglier, avant de l'égorger de ses dents ? Pourtant, Margor est loin d'être le rustre que certains se plaisent à imaginer. Il joue de l'épinette en virtuose et sait se montrer fin politique quand les circonstances l'exigent.

● **Types de terrain.** L'essentiel de la Sordolia est couvert de forêts de résineux variés. Il existe de nombreux lacs, étangs et marécages, ainsi que quelques plaines herbeuses où paissent des aurochs, des bisons et des rennes.

● **Climat** : semi-continental. Ecarts de températures : de -20° (saison froide) à + 28° (saison chaude). Importantes précipitations. Neige en hiver.

● **Richesses.** Cette province exporte surtout de la viande, du bois, des peaux (castor, hermine et renard), de la bière et des meubles marquetés qui se vendent à prix d'or dans tout Paorn. Les colonies naines qui se sont installées aux abords de la chaîne des Sinistérias produisent des métaux précieux (argent et or) et des gemmes rares.

● **Professions les plus répandues** : trappeur (au nord surtout), éleveur de bisons, ébéniste, chasseur, bûcheron, pêcheur (aux abord des lacs).



Agglomérations importantes

— **Sardam : la capitale provinciale.** Une somptueuse cité édifiée dans la Clairière de Matar, à côté des marais du Tonnerre. Des maisons de granit aux façades décorées de bas-reliefs anciens bordent des avenues sans fin. Le monumental château du gouverneur, avec ses remparts de 30 mètres de haut et ses donjons effilés, surplombe la ville.

— **Karldam : la cité des artisans.** C'est là que sont fabriqués les plus beaux meubles de Sordolia. Cette ville aux maisons basses en terre battue est entourée d'une triple enceinte protectrice. Elle est entièrement vouée au commerce du bois et de ses dérivés. Les artères sont nommées en fonction des corps de métier : avenue du Bois Scié, rue du Graveur Habile, venelle des Papetiers, etc.

— **Geldam : la cité de l'or.** Dirigée par une importante communauté naine, cette ville située à proximité des Sinistérias est en partie souterraine. Les bâtisses de surface sont réservées au commerce et aux étrangers ; dans le sous-sol, en revanche, on trouve les joailliers, les fonderies et – surtout – les plus grands coffres de Burgonnie. C'est à Geldam qu'est remisée la plus grande partie du trésor de la Couronne. Rien d'étonnant, donc, à ce que cette cité soit dotée d'un important dispositif de fortifications défendu par un détachement spécial de la garde impériale.

— **Palidam : la cité des fourrures.** Ce petit port fortifié installé dans une anse côtière abrite le plus grand marché de peaux et de fourrures de Paorn.

Lieux remarquables

— **La cité maudite**. L'antique Valtarno (ou Valtardam), une ville proche de la frontière du Salthar, fut détruite par les troupes impériales il y a trois siècles. Aujourd'hui, elle est réputée hantée par les fantômes assoiffés de sang de ses anciens habitants. Personne n'ose s'en approcher à moins d'une lieue. A raison, d'ailleurs, si l'on en juge par le nombre de disparitions qui se produisent régulièrement dans le secteur.

— **La péninsule de Komashkaïda**. Située à l'extrémité orientale de la Burgonnie du nord, cette péninsule n'est habitée que par des tribus de rudes guerriers aux mœurs barbares.

— **Les cercles de pierre**. La Sordolia a toujours été un « pays magique », comme en attestent les menhirs, dolmens et cercles de pierre que l'on trouve un peu partout.

— **La grande lutherie de Voldam**. Les plus grands fabricants d'instruments de musique de l'empire sont regroupés dans un village perdu au fond du bois d'Alser. Leurs épinettes et luths jouissent d'une réputation flatteuse dans tout Paorn.

— **La forêt Rêveuse**. C'est la plus grande forêt de Sordolia, et la plus dangereuse. Elle abrite des tribus d'humanoïdes féroces qui se sont installées là à l'époque de la grande invasion venue du Zorkvaraad.

— **Le Dernier Rempart**. C'est la gigantesque muraille édifiée dans les Sinistérias afin d'endiguer les attaques des humanoïdes du nord.

Le Verbleau : province civilisée du centre

Essentiellement tournée vers l'agriculture et l'artisanat, cette riche province s'étend du fleuve Absial, au nord, jusqu'à la plaine d'Emeraude, au sud. Elle constitue le centre économique et culturel de la Burgonnie. Car si l'essentiel des produits manufacturés de l'empire sont produits dans cette région, on y trouve également les plus beaux musées, les plus célèbres universités et les meilleures bibliothèques du pays.

Les habitants, même les plus humbles, se veulent de véritables amateurs d'art. De tempérament fier et légèrement prétentieux, ils incarnent tout ce que les nations voisines n'apprécient pas chez les Burgons. Les étrangers sont en effet toujours considérés avec un certain dédain condescendant. Il faut cependant reconnaître que certains des plus grands artistes qu'ait connus Paorn étaient originaires de cette province : Selvail le poète, Garamart le sculpteur, Zolnia le célèbre compositeur de *la Marche infernale*, etc.

● **Le gouverneur**. C'est le prince Morten d'Ovélie qui veille sur la destinée du Verbleau. Erudit et profondément religieux, cette homme maigre et osseux a la réputation d'être inflexible et incorruptible. Fordor XXIV lui accorde une grande confiance, depuis que Morten lui a révélé l'existence d'un complot ourdi par son cousin le duc Dobévail d'Altis. Des rumeurs persistantes laissent cependant entendre que le gouverneur serait lui-même un « héritier potentiel » de l'empereur et que cette dénonciation aurait surtout servi ses intérêts. Si cela se vérifiait, Morten pourrait un jour devenir l'homme le plus dangereux de Burgonnie... aux yeux de ses concurrents, en tout cas.

● **Types de terrain** : plaines fertiles, forêts de feuillus, nombreuses rivières.

● **Climat** : continental tempéré. Ecarts de températures : de -10° (saison froide) à +35° (saison chaude). Précipitations abondantes.

● **Richesses** : céréales (blé, orge avoine), laitages (les fameux fromages d'Orgal), textiles (la soie d'Olméria), livres de luxe (réalisés par les copistes de nombreux monastères), fer (provenant des mines d'Ezar), acier (fabriqué dans les forges d'Astrapur), armes, marbre (des carrières de Fondéria), etc.

● **Professions les plus répandues** : paysan, éleveur, marbrier, clerc généalogiste, accidenteur, tisserand, armurier.

Agglomérations importantes

— **Olméria : la capitale de l'empire**, édifiée sur la rive sud de l'estuaire de l'Absial (voir texte en marge).

— **Astrapur : la cité de l'acier**. Le voyageur qui se rend à Astrapur repère toujours de très loin cette ville grâce à l'imposant nuage de fumée qui plane en permanence au-dessus de ses forges gigantesques. On y produit un acier particulièrement résistant qui est employé pour la fabrication d'armes d'exception et d'armures ouvragées.

— **Orgal** : le plus grand « village » de Burgonnie. Avec ses 12 000 habitants, tous paysans, Orgal présente le paradoxe d'être une grande ville... composée de chaumières. Ses fromages et son marché aux bestiaux ont fait sa réputation dans tout l'empire.

— **Sombalium** : ce qui n'était au départ qu'un monastère polythéiste est devenu au cours des siècles un lieu de pèlerinage important. Sombalium s'est considérablement étendue et possède aujourd'hui les meilleurs ateliers de reliure du monde.

Lieux remarquables

— **Les carrières de Fondéria**. De gigantesques carrières de marbre où s'activent jour et nuit des esclaves, des contremaîtres « libres » et des bagnards. L'espérance de vie des travailleurs est en moyenne de trois ans.

— **Les mines d'Ezar**. Elles produisent un minerai d'excellente qualité et sont supervisées par des spécialistes de la nation naine. Ces mines sont particulièrement remarquables par leurs divers équipements ultramodernes : ascenseurs mus par des bœufs, foreuses à percussion, etc.

— **La Bibliothèque de la Sagesse antique**. Un immense édifice d'Olméria dans lequel sont conservés des dizaines de milliers de manuscrits, parchemins et grimoires de toutes origines. Cette bibliothèque est tenue par des savants elfes qui veillent jalousement sur leurs trésors, et les érudits qui veulent consulter certains ouvrages doivent s'armer de patience.

— **Le fleuve Absial**. C'est un large cours d'eau tranquille qui prend sa source en Salthar et dont l'estuaire donne sur la mer Câline. Ce fleuve constitue une voie de communication importante pour la Burgonnie et il est en permanence parcouru par des barges et des nefs transportant toutes sortes de marchandises.

— **Les Grandes Cités oubliées**. On raconte qu'il existerait dans les profondeurs de la forêt de Parmal des ruines extrêmement anciennes abritant des fresques étranges et des trésors fabuleux. C'est sans doute vrai, mais les périls à affronter pour s'y rendre ne sont pas négligeables. La forêt de Parmal est un endroit très dangereux.

L'Artaille : douce province du sud

L'expression « douceur de vivre » a sans doute été inventée pour cette province. Avec ses immenses prairies, ses douces vallées, ses collines ombragées et ses forêts regorgeant de fruits, l'Artaille est un véritable paradis. Ses habitants se montrent particulièrement accueillants et sympathiques, mais ils ont la désagréable habitude de se débarrasser prestement de tous les importuns. Les étrangers qui visitent cette région ont tout intérêt à ne pas les ennuyer...

● **Le gouverneur**. L'Artaille est tenue par le prince Sémilis d'Elmour, un gentilhomme distingué au visage altier, qui a une véritable passion pour la torture. Quand il n'est pas

Il en existe trois types...

● Le juste sang : un combat à l'épée ou au fouet. Le perdant est le premier qui verse le sang. Une simple estafilade suffit. Ce type de duel est réservé aux problèmes mineurs.

● Le membre du droit : un combat au sabre ou à la hache. L'affrontement doit se poursuivre jusqu'à ce que l'un des adversaires perde un membre.

● La cervelle du mal : un combat à la masse d'arme ou au marteau de guerre. Pour gagner, il faut faire éclater le crâne de son opposant. Si aucun adversaire n'y parvient, on considère qu'il y a égalité.

Forces de l'ordre

Si la Burgonnie est riche, elle le doit à la relative stabilité que lui garantissent les divers corps chargés de maintenir l'ordre sur son territoire.

● Les carmins. Les membres de la police impériale, qui exerce son contrôle sur tout le pays, sont vêtus d'armures rouge sombre et armés de sabres recourbés. Durs, inflexibles et impitoyables, ils sont peu aimés de la population qui les considère comme des sadiques. Leur goût pour la violence gratuite semble toutefois motivé par la nécessité d'entretenir un sentiment de crainte respectueuse chez tous les citoyens. Comme les carmins ne peuvent pas être partout à la fois, ils font leur possible pour que leur présence soit redoutée.

● La garde impériale. Ce corps d'élite de l'armée burgonne est aussi bien utilisé pour la défense des intérêts stratégiques du pays que pour le maintien de l'ordre dans les zones à risque. Ses hommes, tous des combattants aguerris, sont vêtus d'armures noir et or. Presque aussi brutaux que les carmins, ils jouissent néanmoins d'un certain prestige auprès des Burgons.

● L'arcania. La police magique. Ces magiciens fonctionnaires opèrent discrètement au sein de la population. Ils ne portent aucun uniforme et sont capables de s'infiltrer dans toutes les couches de la société en se déguisant ou en utilisant des personnalités d'emprunt. Leur mission consiste à dépister – et à éliminer – les éventuels sorciers renégats. Formés à l'Ecole impériale de Magie d'Olméria, ils sont d'une redoutable efficacité.

● L'armée impériale. Composée de soldats professionnels, de guerriers prêtés à l'empereur par ses vassaux (une obligation en Burgonnie) et de mercenaires, cette armée n'est en principe utilisée que dans les conflits avec

les nations voisines. En fait, comme ces conflits sont rares depuis quelques années, Fordor XXIV l'emploie pour mater les révoltes.

Relations avec les autres nations

La Burgonnie entretient d'excellentes relations commerciales avec la Lauria et les îles Tarots. En revanche, les contacts avec le Salthar sont beaucoup plus tendus, les deux empires ayant eu souvent maille à partir pour des questions de frontières. Les rapports avec l'Althusia sont empruntés d'une certaine « neutralité teintée de méfiance » (pour reprendre l'expression de Fordor). Il se produit parfois quelques accrochages dans les monts Althus, mais ils portent rarement à conséquence.

INSTANTANÉS

DOUBLE JEU
Les aventuriers sont contactés par Livia, une ravissante jeune femme, qui leur offre une bonne récompense pour aller rechercher un collier que lui a dérobé son oncle, un certain Margal. Ce dernier est mort. Livia, qui exerce accessoirement la profession d'accidenteur, l'a liquidé afin d'honorer un contrat conclu avec un noble de Sordolia. Comme elle craint d'être accusée de ce crime, elle a trouvé des coupables de remplacement. A peine les personnages se seront-ils introduits chez Margal, que les carmins encercleront la maison...

LA QUETE DU SAVOIR
Un riche étranger paye les aventuriers pour qu'ils se rendent à la Bibliothèque de la Sagesse antique, à Olméria, où sont conservées les archives généalogiques de sa famille. Voilà une bonne occasion de faire découvrir la Burgonnie à vos personnages. Quand ils seront arrivés à Olméria, il leur faudra trouver un moyen de s'attirer les bonnes grâces des conservateurs... cela risque de ne pas être facile, à moins qu'ils acceptent une petite quête.

LE FILS DISPARU
Un noble Burgon offre une forte récompense à toute personne qui lui ramènera son fils aîné, Vargos. Le jeune homme, alléché par une histoire de trésor racontée par un parent, est parti en Sordolia afin de visiter la Cité maudite. Les aventuriers réussiront-ils à retrouver sa trace ?

dans sa chambre aux Questions à essayer de nouveaux supplices sur quelques malheureux, il déclame des poésies sur les remparts de son palais d'Imégie. Les Artaillais sont convaincus que Sémilis est fou à lier, mais personne n'a encore réussi à lui faire avoir un accident. Le gouverneur, en plus d'être légèrement paranoïaque, semble avoir un véritable don pour déjouer les complots. Sans doute dispose-t-il d'une police secrète très efficace...

- **Types de terrain** : plaines fertiles au nord, pâturages au sud, forêts ombragées, collines douces à la frontière avec l'Althusia.
- **Climat** : méditerranéen. Ecarts de températures : de -3° (saison froide) à +40° (saison chaude). Précipitations moyennes.
- **Richesses** : élevages de chèvres et de moutons, laine, laitage, tabac, miel, alcools et vins, objets en cristal (fabriqués dans les cristalleries d'Almisi), fruits confits.
- **Professions les plus répandues** : aubergiste, marchand, marin, pâtre, apiculteur, vigneron, distillateur, accidenteur.

Agglomérations importantes

— **Imégie : la capitale provinciale**. Une cité paresseuse aux maisons blanchies à la chaux, installée sur la côte. Le château du gouverneur, une grosse bâtisse aux tours rondes et remparts bas, est édifié sur une colline proche. L'université locale, l'Ecole d'Olpalia est la meilleure du sud de la Burgonnie.
— **Almisi : le centre industrieux de l'Artaille**. En plus de cristalleries réputées, on y trouve des tisserands, des forgerons et les meilleurs négociants en vins de Paorn. Détail typique de la province méridionale : malgré sa relative richesse, Almisi ne possède pas de murs d'enceinte. Ses troupes sont cependant largement suffisantes pour assurer sa sécurité contre d'éventuels pillards.
— **Stomilie**. Aussi appelée la Perle du Sud à cause de ses maisons en marbre nacré, cette petite ville côtière est entièrement vouée au tourisme. Elle compte pas moins de 153 auberges, de toutes catégories, et propose aux voyageurs argentés tous les plaisirs que peut offrir la vie.
— **Maylie** : le grand port commercial de Burgonnie. C'est de là que partent les nefs marchandes à destination de la Lauria, des îles Tarots et – plus rarement – de la Magisterre, loin à l'est. Les pirates, qui ont sévi de tous temps dans ce secteur, ont obligé les Maylars (habitants de Maylie) à constituer une flotte de guerre composée d'impressionnantes galères.

Lieux remarquables

— **Les collines d'Althus**. Frontière naturelle séparant la Burgonnie de l'Althusia, ces collines sont garnies de fortins et bourrées de pièges visant à empêcher d'éventuelles agressions venant du sud.
— **La plaine d'Emeraude**. Cette immense plaine du nord de l'Artaille est semée de villages et de « châteaux de plaisance » où viennent se délasser les seigneurs du Verbleau.
— **La nécropole d'Ophilie**. Situé à la frontière avec le Salthar, cet immense cimetière antique aux tombes étranges est censé être hanté. Des milliers d'aventuriers s'y sont rendus, appâtés par la perspective de trésors hypothétiques, très peu sont revenus...

Comment utiliser la Burgonnie

Bien qu'il présente quelques similitudes avec l'Italie de la Renaissance, cet empire a toutes les caractéristiques d'un univers médiéval-fantastique « classique ». Avec ses forêts remplies d'humanoïdes et ses villes civilisées toujours agitées de complots divers, il se prête tout particulièrement aux aventures pour D&D, AD&D et Warhammer. N'hésitez pas à imaginer de nouvelles particularités culturelles ou des lieux étonnants. Et si certaines règles (les limitations concernant la magie notamment) vous gênent, adaptez-les à vos propres conceptions.

Les non-Humains

La Burgonnie n'est pas un pays raciste. Nains, Gnomes et Elfes y sont – presque – aussi bien traités que les Humains. La communauté naine, la plus importante, est surtout implantée en Sordolia, mais on en trouve également quelques représentants dans les deux autres provinces. Les Elfes, quant à eux, préfèrent les bois du Verbleau où ils possèdent quelques cités importantes, comme Thiliandiline ou Varilia. Les Gnomes, beaucoup plus rares, sont surtout employés comme ouvriers salariés par les Burgons.

Les lois sur la magie

En Burgonnie, tous les magiciens sont des fonctionnaires assermentés qui ont juré obéissance à la Couronne, et qui ne doivent recourir à leur art que sur ordre exprès. Le moindre manquement à ce serment étant assimilé à une trahison, il est passible de la peine de mort (généralement assortie de tortures effroyables).
Les empereurs Burgons ont en effet toujours redouté que des magiciens puissent employer leurs pouvoirs afin de les éliminer ou de les contrôler.
Les étrangers qui arrivent en Burgonnie sont toujours soumis à un interrogatoire serré avant d'être autorisés à pénétrer dans le pays. S'il se révèle qu'ils pratiquent la magie, ils sont soit refoulés, soit abattus sans autre forme de procès. Bref, il vaut mieux être prudent avec les gardes frontaliers...
La magie cléricale est mieux tolérée, mais elle ne peut être exercée que dans le cadre de cérémonies religieuses ayant été autorisées par les comices locaux.
Une police secrète composée de magiciens fonctionnaires – l'arcania – est chargée de chasser les sorciers renégats qui ne respectent pas les lois (voir texte en marge, page 49).

La forêt burgonne

Les gigantesques forêts de Burgonnie recèlent de multiples dangers...

- **Brigands et bandits**. Tous les parias, les exclus et les bannis ont élu résidence à l'ombre des arbres centenaires du Verbleau et de la Sordolia. Ils vivent dans des huttes de branchages et subsistent de pêche, de chasse... et de pillage. Les troupes impériales mènent régulièrement des expéditions punitives dans les forêts, mais elles sont rarement couronnées de succès.
- **Monstres humanoïdes**. Descendants des troupes nordiques qui tentèrent jadis d'envahir les riches empires du sud, les Gobelins, Orcs et Trolls qui sévissent dans les forêts burgonnes se risquent rarement dans les régions civilisées. Organisés en hordes guerrières, ils se contentent de se livrer des guerres féroces dans les zones les plus reculées de l'empire. Gare aux imprudents qui oseraient s'aventurer sur leurs territoires !
- **Sorciers, alchimistes et autres magiciens renégats**. La pratique de la magie « non officielle » étant interdite en Burgonnie, de nombreux adeptes des sciences des arcanes ont décidé de se réfugier dans les bois afin d'y poursuivre leurs activités. Ils sont très méfiants et redoutent plus que tout les « intrus » qui seraient susceptibles de les dénoncer aux autorités.
- **Animaux sauvages** : meutes de loups, ours sanguinaires, pumas, serpents venimeux, etc.
- **Créatures diverses**. Il court toutes sortes de légendes sur les animaux mythiques – licornes, basilics, dragons, etc. – qui vivent dans les profondeurs des bois. Certaines sont certainement exagérées... mais pas toutes.



Le dirigeable des menteurs
pour L'appel de Cthulhu

30 billions d'ennemis
pour Alienoïds

Brain Connection
pour Shadowrun

Les robes grises
pour Warhammer

Premières armes
pour Pendragon

CASUS BELLI *aventures*

CB 74

Cet encart détachable correspond aux pages 51 à 66.

Un scénario Casus Belli pour
Shadowrun

Brain Connection

Ce scénario est prévu pour une équipe de 3 à 5 shadowrunners relativement expérimentés. Il nécessite en effet de la part des joueurs une certaine dose d'initiative s'ils ne veulent pas être menés en bateau du début à la fin.



Contexte

Renraku Movies Inc., filiale de Renraku, est le leader dans l'industrie cinématographique par simsens. Elle produit, réalise et distribue ses propres films et leurs copies en ces années 2050. Son principal concurrent est FUS (Fantasy Unlimited Simsens), filiale de Fuchi. Jusqu'en 2051, la suprématie de Renraku sur ce marché était incontestée, puisqu'elle possédait 70 % de parts du marché des films simsens, alors que sa rivale, n'en possédait que 10 %. Mais en une seule année, FUS a enregistré une progression fulgurante, passant de 10 % à 30 % tandis que Renraku Movies tombait à 58 %. Intriguée par ce succès trop rapide pour être honnête, Renraku a engagé un détective réputé, Steve Barnes, pour enquêter sur les méthodes de FUS. Mais malgré la somme confortable promise par Renraku s'il découvrait quelque chose d'illégal dans les affaires de FUS Barnes a joué son propre jeu. Il a effectivement découvert la raison du succès du rival (voir Un succès magique) mais ne l'a pas révélé à Renraku. Au contraire, il a proposé à Fuchi de ne rien dire en échange d'une grosse somme d'argent. Beaucoup plus que ce que lui offrait Renraku. La seule solution pour Fuchi, si elle ne veut pas risquer un scandale, est d'éliminer Barnes et ses preuves. Pour que la nouvelle ne puisse s'ébruiter, Fuchi a décidé de ne confier son problème qu'à une seule personne : un mercenaire nain. Ce dernier doit se faire passer pour un decker corporatiste et éliminer de manière accidentelle Steve Barnes et son ordinateur. Pour optimiser les chances du nain, Fuchi engage des « gardes du corps » pour protéger un « éminent decker ». Ces gardes du corps sont nos shadowrunners qui, évidemment, ne savent rien de l'histoire. Ils sont payés une fortune pour protéger un decker dans une série de missions. C'est au cours de la dernière mission qu'il est prévu que le nain tue Steve Barnes et… périsse à son tour. Fuchi s'est en effet arrangée pour que le nain disparaisse une fois sa mission accomplie. Cela offre l'avantage d'éliminer toute trace d'un contrat compromettant et permet en outre de ne pas avoir à payer la somme indécente promise aux shadowrunners puisque ceux-ci auront échoué dans leur mission de protection. Il va de soi que Fuchi compte s'assurer que les shadowrunners ne puissent pas y voir clair dans cette histoire, en brouillant les pistes. Pour cela, elle va engager un autre nain, samouraï des rues, ainsi que les Halloweeners (un gang des rues de Seattle), les monter l'un contre l'autre, et y mêler le groupe des shadowrunners.



Un succès magique

Depuis que la simsens existe, les producteurs ont été tentés d'y incorporer des « drogues » pour rendre les spectateurs accros à leur production. Après quelques scandales de ce genre (notamment les Dreamchips de Global Technologies Inc. en 2050), aucune compagnie sensée n'irait trafiquer à nouveau ses puces. Même avec un très haut degré de technologie, aucune manipulation de ce genre ne peut rester longtemps cachée à un bon laboratoire.
Mais la FUS pense avoir trouvé un moyen quasi indétectable d'engendrer un phénomène d'accoutumance. Un magicien hermétiste de très haut vol a mis au point une méthode d'enchantement du papier (vous savez, ce produit bizarre sur lequel on peut écrire). Grâce à sa magie, il a enchanté les présentoirs de vente des puces FUS avec un focalisateur de sort, Manipulation de contrôle des émotions (plaisir), à la puissance 1. Le consommateur voit le présentoir, il achète une puce. A une certaine scène du film, des éléments visuels (décodés par le cerveau) lui procurent du plaisir. Evidemment, ce plaisir ne peut être ressenti à nouveau qu'en présence du présentoir, et donc suscite l'achat un nouveau film FUS. La beauté du procédé est que seules des personnes qui se déplacent chez un revendeur ou un hypermarché peuvent être conditionnées, et vu la faible puissance du sort, seuls les gens un peu simples y succombent. Les chances donc qu'un échantillon de gens à qui on apporte les simsens y réagisse est virtuellement nul, et si des enquêteurs un peu doués les visionnent, leur volonté les fera résister au charme. Seul un magicien étudiant un des présentoirs découvrira un lien entre l'objet et le plan astral. Pour compliquer la chose, la FUS n'intègre ses éléments visuels que dans des scènes érotiques ou de violence. Ainsi, les études de marché montrent un regain d'intérêt pour les films FUS parmi les gens défavorisés, sur les films comportant des scènes érotiques ou violentes. Et pourtant, la Renraku qui commence à produire des films avec les mêmes ingrédients échoue lamentablement. Une erreur de positionnement marketing ?

Les protagonistes

Steve Barnes

Barnes est le type même du détective rétro, celui qui admire les méthodes d'antan et refuse le cyberware ou les techniques sophistiquées, qui selon lui simplifient trop la tâche de l'humain moderne et lui ramollissent le cerveau. Cela lui a assez bien réussi puisqu'il est devenu un dé-

tective renommé et que son principal client est la Renraku, l'une des plus grosses corporations de Seattle. Mais aujourd'hui, Barnes veut décrocher et prendre une retraite dorée. Pour cela il a mis ses principes d'honnêteté au placard. Aussi, après avoir découvert le pot-aux-roses du scandale FUS, il a préféré faire un marché avec Fuchi plutôt que de transmettre directement le fruit de ses découvertes à son employeur, Renraku. Steve a donc remis à Fuchi une disquette (!) contenant les informations qu'il a trouvées (la corporation a immédiatement déduit que Barnes n'était pas un fanatique de la modernité et des cyberdecks puisqu'il utilisait des disquettes complètement démodées et que son ordinateur devait donc être une antiquité). Ayant appris au cours de son enquête qu'il faudrait au moins deux mois à FUS pour faire disparaître les preuves de ses agissements (les présentoirs enchantés), le détective a proposé à Fuchi (maison mère de FUS) de ne rien communiquer à Renraku avant six mois, en échange d'un petit pactole mensuel de 200.000 ¥. Barnes estime que cette somme n'est pas exagérée et ne devrait pas lui attirer trop d'ennuis, d'autant que son chien de garde est un cocatrix, offert par Renraku, qu'il élève depuis son éclosion (de nombreuses corporations utilisent des cocatrix pour renforcer leur système de sécurité).

Cependant, pour être encore plus sûr, il a précisé à Fuchi qu'il avait remis un paquet à un employé de Renraku (Felicia Watson, la barmaid, mais Barnes ne le dit évidemment pas) en lui demandant de remettre le colis à Sherman Huang, p.-d.g. de Renraku America à Seattle, si jamais il lui arrivait des ennuis ou si on ne le voyait plus pendant plus d'un mois. Vu la taille gigantesque de Renraku, il est impossible que Fuchi puisse découvrir de quel employé il s'agit.

Fuchi a donné son accord à Barnes, mais a aussitôt décidé de l'éliminer. Car ce que le détective ignore, c'est que le magicien de la Fuchi peut désenchanter à distance tous les présentoirs (une précaution utile) en vingt-quatre heures. De plus, ayant fait suivre Barnes pendant quinze jours, ils sont arrivés à la conclusion (fausse) qu'il avait bluffé au sujet de son contact à la Renraku. Barnes peut donc mourir !

Fred alias Elliot Stone

A l'origine Fred est un mercenaire, un peu naïf, qui est venu proposer ses services à Fuchi. Fuchi, saisissant l'occasion, l'a orienté sur sa filiale, FUS, qui lui a fait la proposition suivante : la corporation le transforme gratuitement en decker, en lui implantant un datajack, en lui fournissant un cyberdeck (un Fuchi Cyber 4) et en lui apprenant les techniques de piratage informatique. En échange, le nain doit accepter de réaliser trois missions pour 40.000 ¥. Au cours de la dernière mission, il lui faudra tuer un homme et détruire son ordinateur. La couverture de Fred est celle d'un important decker corporatiste de FUS, Elliot Stone, entouré de gardes du corps. Ceux-ci ne doivent rien savoir des missions qui lui sont confiées. Pour cette raison, Fred doit simuler un accident lorsqu'il tuera Steve Barnes (« il m'avait menacé de son arme, j'ai réagi instinctivement ! »).

En réalité, FUS ne compte pas garder cet encombrant personnage vivant. Quand elle lui a proposé si généreusement de lui greffer un datajack, la corporation lui a également implanté une bombe corticale. Une fois sa mission terminée, le nain périra, soit lors d'un affrontement avec un gang spécialement monté contre lui (les Halloweeners), soit en faisant exploser sa bombe corticale s'il a survécu à la rencontre.

Jimmy « Razor » Wilkinson

Jimmy est un nain samouraï des rues (ce qui est assez rare), taciturne, froid, au sale caractère, et qui vend ses services au plus offrant. Si Fuchi a décidé de l'engager dans une « course », outre ses qualités de combattant, c'est essentiellement parce qu'il est nain. Ainsi, armé de la même manière que Fred, on risquera fort de les confondre dans la rue. C'est ce que recherche FUS. La mission de Razor consiste à faire du bruit autour du groupe de shadowrunners afin de semer la confusion et amener les PJ à croire, soit que leur protégé trempe dans des histoires louches, soit qu'il est victime d'une regrettable erreur (on l'a pris pour un autre). Pour cela, le samouraï va d'abord éliminer Bob, le patron du Knutson's Country Home, un restaurant du sud de Seattle racketté par les Halloweeners. Puis, Razor va tuer un Halloweener avant de prendre la fuite. FUS veut ainsi attiser la haine du gang contre Fred, pour pouvoir passer à la phase d'exécution dudit Fred. Quoi de plus simple, en effet, que de faire passer un nain pour un autre nain, surtout auprès d'un gang un peu primitif ?

Les Halloweeners

Il s'agit d'un gang de tarés, qui agit principalement dans le quartier sud-ouest de Seattle (celui dans lequel évoluent les shadowrunners pour cette aventure). Ils passent leur temps à affronter d'autres gangs rivaux (les Cutters, les Disassemblers, les Bloody Screamers et autres Trolls Killers…) et à racketter les bars et les passants. Les Halloweeners sont vêtus de synthé-cuirs noirs et oranges (les couleurs du gang), de chaînes et de bracelets cloutés. Mais leur caractéristique la plus frappante est leur maquillage, qui leur donne l'allure de citrouille (les Jack O'Lantern) que l'on voit le soir d'Halloween. Un petit groupe de Halloweeners va être engagé par Fuchi (le gang total, pour sa part, se compose d'une cinquantaine d'individus). Comme la majorité des employés clandestins des corporations (PJ y compris), ils ne sont que des pions, manipulés dans le cas présent pour servir les desseins de FUS.

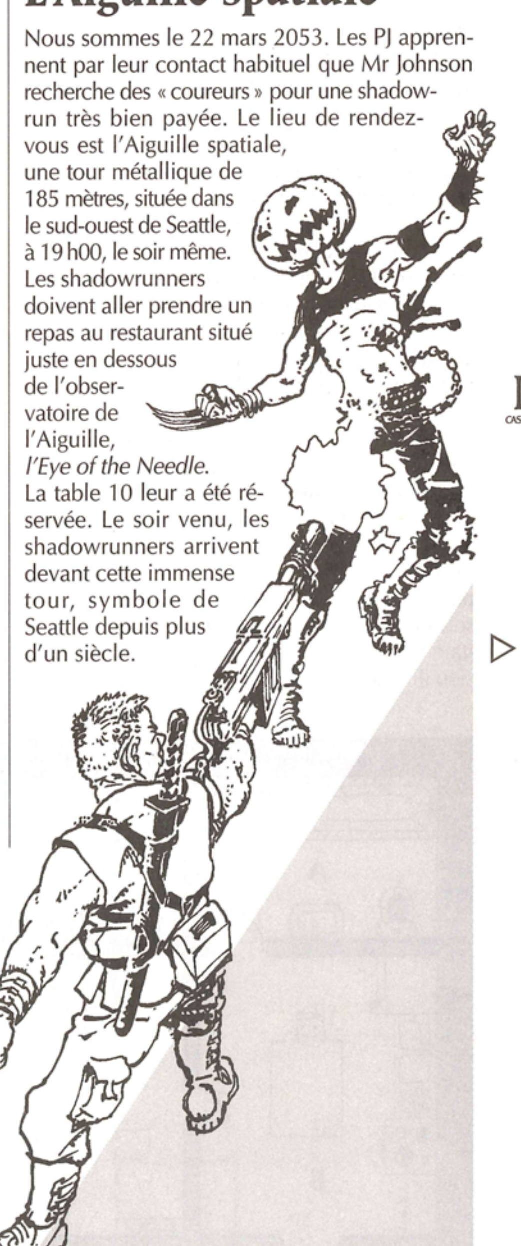
Après la mort de Bob, les Halloweeners, qui rackettaient son restaurant, se rendent au *Knutson's Country Home* pour rappeler aux employés et au futur nouveau patron qu'ils sont toujours là, et que la mort de Bob ne change rien aux accords passés. Là, ils apprennent que celui qui avait tué le patron du restaurant était un nain, armé d'un FN HAR. C'est à ce moment précis que Razor Wilkinson surgit et tue un gangster avant de prendre la fuite. Peu de temps après cet incident, quand FUS est certaine que Steve Barnes est mort, la corporation envoie un homme payer le groupe de gangsters pour tuer le nain responsable de la mort de Bob et du Halloweener, en leur donnant des indications sur la localisation exacte du nain. L'homme se fait passer pour un employé du restaurant, probable futur patron, qui montre ainsi sa coopération avec le gang. C'est ainsi que les shadowrunners se retrouvent à combattre un groupe de fous furieux en quittant l'appartement de Steve Barnes.

Felicia Watson

Barmaid chez Renraku, c'est le fameux contact à qui Steve Barnes a remis un colis, contenant le double de la disquette compromettante. Elle connaît assez bien Steve, qui est un consommateur assidu de bourbon, sans pour autant être une intime. Personnage assez anonyme, il y a peu de chances que les shadowrunners la rencontrent, sauf peut-être à la fin de l'aventure (voir Conclusions possibles).

L'Aiguille spatiale

Nous sommes le 22 mars 2053. Les PJ apprennent par leur contact habituel que Mr Johnson recherche des « coureurs » pour une shadowrun très bien payée. Le lieu de rendez-vous est l'Aiguille spatiale, une tour métallique de 185 mètres, située dans le sud-ouest de Seattle, à 19 h00, le soir même. Les shadowrunners doivent aller prendre un repas au restaurant situé juste en dessous de l'observatoire de l'Aiguille, *l'Eye of the Needle*. La table 10 leur a été réservée. Le soir venu, les shadowrunners arrivent devant cette immense tour, symbole de Seattle depuis plus d'un siècle.



Pour se rendre au restaurant, il faut emprunter un ascenseur hydraulique payant : 5 ¥ (à moins que les PJ ne préfèrent emprunter les escaliers). Arrivés au restaurant, les shadowrunners peuvent remarquer qu'il est extrêmement bien surveillé, par des videurs le plus souvent métahumains (orks ou trolls), tous en costumes. Le patron est lui-même un métahumain (Gynt, le nain). L'établissement est très luxueux et très réputé. Si les shadowrunners ne sont pas en tenue de soirée, ils sont interdits d'accès, jusqu'à ce qu'ils disent qu'on leur a réservé la table 10. *L'Eye of the Needle* est un restaurant tournant avec d'immenses baies vitrées. Les PJ peuvent admirer le magnifique panorama de Seattle la nuit tandis qu'ils dînent. A la fin du repas, un homme très bien habillé entre dans la salle et parle à l'oreille de Gynt. Le nain désigne alors les PJ. L'homme tend son créditube et règle l'addition, avant de se diriger vers la table des shadowrunners. Il leur propose d'aller prendre un café dans un endroit plus discret : une petite salle située juste en dessous du restaurant. Elle est blanche, très simplement meublée, et les vitres qui donnent sur la ville sont teintées. Si les PJ observent la pièce plus en détail (jet d'intelligence SR4), ils remarqueront la présence de nombreux brouilleurs d'ondes dissimulés un peu partout. Mr Johnson présente alors la mission aux shadowrunners. Fantasy Unlimited Simsens, l'employeur, leur demande de protéger un de ses deckers durant trois jours. Ce dernier connaît certaines données ultraconfidentielles et doit récupérer des informations au cours de trois missions. Etant donné l'importance du personnage et des informations qu'il doit rapporter, la somme offerte est colossale : 350.000 ¥ à répartir dans le groupe (ce qui est beaucoup plus que ce que l'on propose habituellement pour ce genre de shadowrun). 30.000 sont donnés immédiatement, les 320.000 restant seront payés dans soixante-douze heures exactement, si le decker est toujours vivant. Le rendez-vous fixé pour le règlement est le même qu'aujourd'hui : le restaurant de l'Aiguille spatiale.

Si les PJ acceptent le marché (ils l'accepteront probablement, vu la somme proposée), Mr Johnson fait entrer le decker, Elliot Stone. C'est un nain blond, assez décontracté dans son expression (il mâche un chewing gum). Sa tempe droite est rasée et laisse voir un datajack. Il porte des vêtements visiblement renforcés. Il tient une mallette qui contient vraisemblablement son cyberdeck, et sur sa cuisse gauche est fixé un étui de fusil d'assaut FN HAR.

Evénements chronologiques

Ce scénario présente une situation générale assez complexe. Pour que le MJ s'y retrouve facilement, voici une série d'événements qui se dérouleront dans cet ordre (n'oubliez pas que les PJ ne sont que des gardes du corps, et que l'ordre des missions à effectuer par leur protégé est dicté par l'employeur, FUS).

Entre chaque événement, les PJ sont libres de faire ce qu'ils désirent et notamment d'enquêter sur les points qui leur paraissent suspects (ils y ont tout intérêt s'ils ne veulent pas se faire berner). Les informations qu'ils peuvent apprendre sont alors fournies dans le chapitre Les indices. La répartition des missions dans le temps est à décider par les PJ en accord avec Elliot Stone.

1e mission : intersection Blanchard Street et 3rd Avenue

Corporation Cyberdeck Parts Ltd. Elliot se branche sur le terminal de contrôle situé à gauche de l'entrée de l'immeuble et obtient facilement son renseignement. La porte d'entrée est une vitre blindée (un magicien du groupe peut donc voir le gardien et éventuellement utiliser sa magie). Un vieux gardien se trouve à l'intérieur, il est assoupi s'il est plus de 23 h00.

— Une sirène retentit à quelques pâtés de maisons de là. Le patron du *Knutson's Country Home* vient d'être assassiné par Jimmy. La Lone Star (police) patrouille dans le quartier. Cinq flics interpellent le groupe de shadowrunners. Le meurtrier ressemble fort à Elliot : un nain, armé d'un FN HAR. Les PJ doivent trouver un alibi (qu'ils pensent à leurs contacts) ou passer la nuit au poste, à moins qu'ils ne préfèrent affronter les policiers et prendre de très gros risques pour l'avenir.

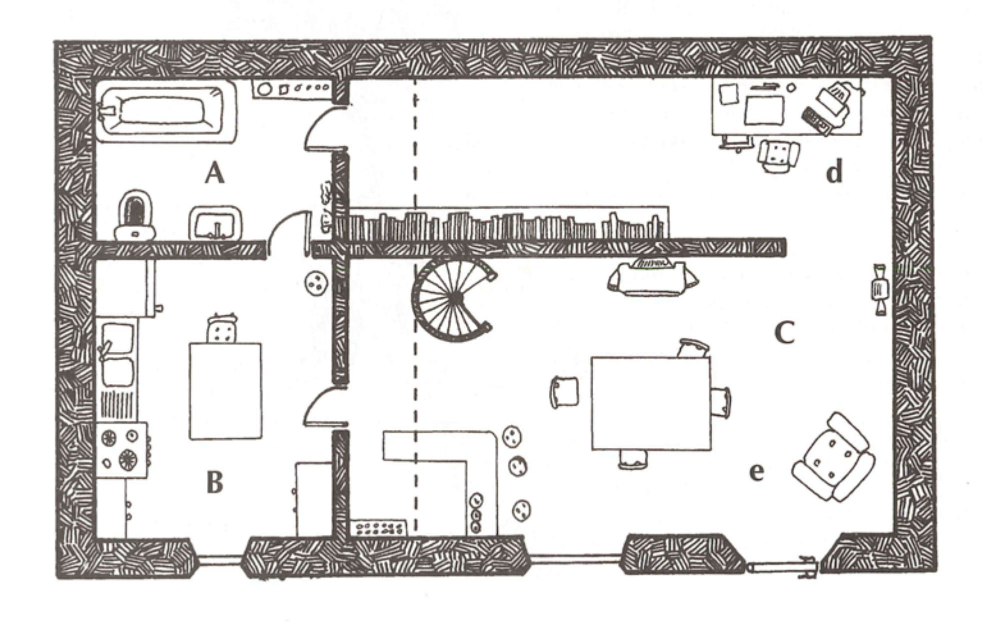
2e mission : intersection Clay Street et 2nd Avenue

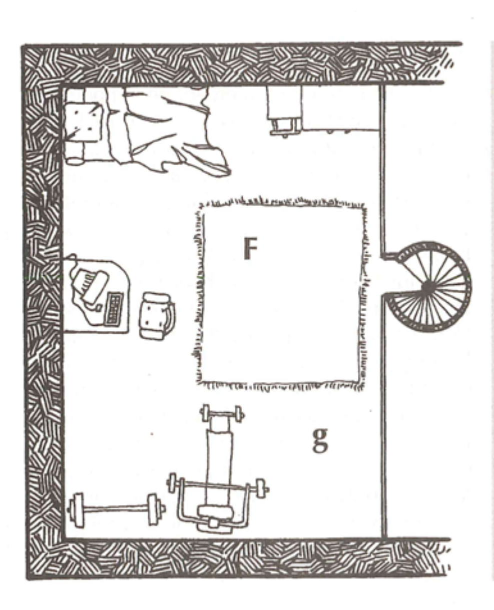
Corporation F. Assist Technology. Deux orks gardent l'entrée du bâtiment. Le terminal d'accès se trouve à l'intérieur. Le groupe de shadowrunners doit, soit bluffer les gardes, soit les neutraliser. S'ils entrent en force, le service de sécurité n'arrivera qu'au bout de deux minutes, ce qui laisse le temps au nain de voler ce qui l'intéresse.

— Le *Knutson's Country Home* est dévasté par les Halloweeners. Razor tue l'un d'entre eux. Les PJ entendent des clameurs au loin.

3e mission : intersection Queen Anne Avenue et Republican Street

Sur la porte d'entrée de cet appartement est inscrit « Steve Barnes ». Nécessité d'enfoncer la porte (Indice de Barrière : 6, voir chapitre Combat, paragraphe Barrières). Elliot met les PJ à contribution. L'effraction terminée, tout va très vite. Une alarme se déclenche (une simple sirène du XXe siècle). Le MJ fait une rapide description de l'appartement de Barnes (voir le plan) dont le chien de garde est… un cocatrix ! Barnes, pour sa part, se trouve à l'étage, sur la mezzanine. Les joueurs tirent leur initiative et les actions sont résolues. Le cocatrix, qui n'est pas un animal intelligent, et qui a été élevé pour cela, combattra les intrus jusqu'à la mort. Les actions du nain sont : tirer sur la sirène, tirer sur l'ordinateur que l'on aperçoit au fond de la pièce (en faisant semblant d'avoir manqué un tir), puis tirer sur Barnes à la première occasion (en criant : « Attention ! Il a un flingue ! »). Une fois Barnes et son toutou morts, l'ordinateur détruit, le nain utilise sa radio implantée pour dire à FUS que la mission est accomplie. FUS révèle alors aux Halloweeners la localisation d'Elliot Stone. Les PJ n'ont pas beaucoup de temps avant l'arrivée de la Lone Star sur les lieux, mais s'ils pensent à fouiller la mezzanine, ils trouveront deux disquettes (dans l'oreiller), dont l'une contient, à propos de la FUS les mots : « Bon sang mais c'est bien sûr !, les présentoirs… »





— Grâce aux informations fournies par l'agent de FUS, les Halloweeners trouvent le groupe de shadowrunners et les attaquent. A la suite de ce combat, le nain trouve la mort, soit tué par les gangsters, soit tué par la bombe corticale qui lui fait exploser la tête, occasionnant des dégâts de code 5 F dans un rayon de 1 mètre (si un PJ le collait de trop près, il encaisse ces dégâts). Si les Halloweeners perdent plus de deux hommes, ils prennent la fuite.

Les indices

La manière d'obtenir les indices est laissée à l'appréciation du meneur de jeu, mais implique toujours au moins une démarche et du roleplaying, qui déterminent un bonus (ou un malus) sur le jet à faire. Généralement, on utilise les compétences Etiquette (La rue, Corporations, ou autre), Interrogation ou Négociation, mais il est aussi possible de faire un simple jet d'intelligence. Le SR de base pour les informations qui suivent est fixé à 5, mais il peut descendre à 4 si les joueurs se débrouillent particulièrement bien, ou monter à 6 s'ils s'y prennent mal, ou se contentent de dire qu'ils « font un jet de... ».

Voici les indices :

— Fantasy Unlimited Simsens est une filiale de Fuchi.

— Les deux premières missions de Elliot Stone sont bien trop faciles. Ce sont bien sûr des missions « bidons » organisées par Fuchi. D'ailleurs les données dérobées sont obsolètes et ne sont protégées que par des glaces blanches.

— Cyberdeck Parts Ltd est une petite filiale de Fuchi. L'info de la première mission concerne une puce deux fois plus miniaturisée qu'auparavant, sur le point d'être commercialisée. L'info est datée du 9 décembre 2052. Elle est complètement dépassée, puisque la puce est déjà sur le marché.

— F. (pour Fuchi) Assist Technology est une filiale de Fuchi. La donnée volée concerne un programme Assist de ski (simulation cérébrale de ce sport, que l'on peut désormais pratiquer sans quitter sa maison) ; elle n'a que peu de valeur.

— Le *Knutson's Country Home* est un restaurant de style authentiquement XXᵉ siècle. Son décor est digne d'un musée (nappes quadrillées rouge et blanc en coton, soucoupes en porcelaine...). Sa cuisine n'est composée que d'ingrédients naturels. Le restaurant est racketté depuis deux ans par les Halloweeners qui se sont installés dans le quartier.

— Elliot Stone, le soi-disant decker n'en a pas du tout l'allure. Il pourrait même sembler un peu simplet. Quant à ses connaissances informatiques, elles sont loin d'être mirobolantes. Etonnant, pour un éminent decker corporatiste. Il manie bien mieux son FN HAR que sa console. Si un shadowrunner magicien le sonde mentalement, il n'apprendra que ce que sait le nain : son nom n'est pas Elliot Stone mais Fred, il a été formé récemment comme decker par FUS qui lui a fourni son matériel (datajack et Fuchi Cyber 4) contre trois missions, et qu'au cours de la dernière mission, il doit tuer accidentellement un certain Barnes (voir la première partie de « Fred » dans le chapitre Les protagonistes).

— FUS a pris beaucoup d'importance sur le marché en seulement un an. Sa clientèle est pourtant relativement petite, mais très fidèle, et consomme énormément (voir Contexte).

— Steve Barnes, qui s'est fait tuer « accidentellement » par le decker qu'ils protègent, est un détective travaillant principalement pour Renraku. Dans la rue, sa réputation est en train de changer. Certains disent qu'il serait désormais sensible à la corruption. Si les PJ cherchent vraiment à en savoir plus sur lui et se débrouillent bien (à l'appréciation du MJ), ils pourront apprendre certains faits décrits dans Les protagonistes.

— Renraku possède une division, Renraku Movies, leader sur le marché de son concurrent FUS.

— Jimmy Wilkinson, le nain samouraï des rues qui cause tant de troubles, a été engagé par Fuchi.

— Les Halloweeners, qui recherchaient le nain qui a tué un des leurs, ont obtenu sa localisation grâce à un « employé » du restaurant. Les véritables employés du Knutson ne connaissent pas ce type.

— Un module de surveillance est constamment à portée de vue de Elliot Stone lorsqu'il se trouve à l'extérieur (SR 8 pour le remarquer). Il surveille le petit groupe pour indiquer aux hommes de FUS le meilleur moment pour faire exploser la bombe corticale sans éveiller les soupçons des PJ (par exemple en plein affrontement avec les Halloweeners, quand ces derniers commencent à tirer, pour que les PJ pensent que le gang dispose de balles explosives).

Appartement de Steve Barnes

A : salle de bains

B : cuisine

C : salle de séjour

d : ordinateur

e : cockatrix

F : mezzanine

g : Steve Barnes lors de l'arrivée des PJ.

LES PNJ

Elliot Stone/Fred

Archétype « le mercenaire nain » avec un datajack, un implant Radio, 30 Mp de cybermémoire et un Fuchi Cyber 4. Programmes : les mêmes que ceux du « decker elfe ». Compétences supplémentaires : Informatique : 3, Théorie informatique : 3.

Les gardes orks

Archétype « le mercenaires ork » de l'écran, ou « le mercenaire » des règles avec les changements suivants : Constitution : 7, Force : 6, Volonté : 2, Initiative : 3+2d6.

Jimmy Razor Wilkinson

Archétype « le samouraï des rues nain » de l'écran avec un FN HAR à la place du Uzi III, ou « le samouraï des rues » des règles avec les changements suivants : Rapidité : 4 (5), Force : 4 (5), Intelligence : 2, Initiative : 5+2d6, Armes à feu : 6, Combat armé : 6, FN HAR à la place du Uzi III.

5 policiers de la Lone Star

Voir « flic », chapitre Contacts.

Steve Barnes

Archétype « le détective ».

Le cocatrix

Voir chapitre Les métacréatures.

6 Halloweeners

Archétype « le gangster ».

Conclusions possibles

Il y a évidemment plusieurs fins possibles à ce scénario. Dans tous les cas, les PJ se seront sûrement faits de sérieux ennemis (les Halloweeners, ou une des deux corporations, voire les deux dans le pire des cas !).

Si les PJ n'ont pas cherché à en savoir plus et se sont cantonnés à protéger le nain, ils n'auront gagné dans cette aventure que le fait d'avoir risqué leur vie pour 30.000 ¥.

S'ils se sont un peu méfiés, ils auront peut-être évité quelques combats, et surtout, auront pris connaissance des fameuses informations que FUS et Fuchi cherchaient à cacher.

La meilleure chose à faire, dans ce cas, est sans doute d'aller voir la Renraku et de lui proposer une information « très intéressante » contre de l'argent. Attention, si les PJ refusent d'être raisonnables et vont au-delà de 200.000 ¥ (le maximum que la corporation est prête à payer sur le champ, une fois qu'elle a compris l'importance de l'information), Renraku leur donne rendez-vous le lendemain pour réfléchir à la proposition. Le lendemain, la même personne les reçoit, le sourire aux lèvres, en compagnie de Felicia, la barmaid. Ayant appris la mort de son ami Steve, elle a jugé qu'attendre un mois n'était plus utile, et vient de remettre le colis. Pour la récompenser de son bon geste, Renraku lui offre 2000 ¥, devant les PJ abasourdis (le monde des affaires est impitoyable, n'est-ce pas ?).

Il ne sert pas à grand-chose de revendre l'information aux médias puisque Fuchi peut faire disparaître très vite toutes les preuves. Les PJ passeront alors pour des mythomanes et n'auront pas gagné d'argent. De plus, il vaut mieux alors que Fuchi ne sache pas que l'information vient d'eux. Quand on voit ce qu'elle a été capable de manigancer pour éliminer Barnes, on réalise sans peine qu'elle serait à même de redoubler d'imagination pour nos pauvres PJ. Ce qui peut donner l'objet d'un autre scénario.

Léonidas Vesperini
With a magical help from Joe Casus
illustration : Rolland Barthélémy

Un scénario Casus Belli pour
L'appel de Cthulhu

Le dirigeable des menteurs



Ce scénario court est un exercice de style pour Gardien des Arcanes expérimenté. En effet, seuls le cadre, les PNJ et leurs motivations sont fournis, le reste étant laissé au savoir-faire du maître de jeu.

3 août 1923. Il y a tout juste quatre cent quarante et un ans, le 3 août 1492, à Palos, Cristobal Colon mettait la voile pour la Chine, mais en direction de l'ouest. Il devait atteindre les Amériques ! C'est en son honneur qu'un génial inventeur français, malheureusement méconnu dans son pays, a choisi cette date pour démontrer au monde que ce qui fut possible par mer l'est aujourd'hui par air. Le jeune professeur Julien Goumont a décidé de rallier l'Amérique en partant de Palos, à bord de l'extraordinaire dirigeable « Marilyn », construit selon ses plans par le magnat britannique de l'industrie mécanique, sir Marmaduke Haddock-Stream. Seront également du voyage, outre la ravissante Marilyn Haddock-Stream, fille du financier et fiancée de l'inventeur, des représentants de plusieurs nations et de la Société Des Nations, car cet exploit scientifique doit s'inscrire d'emblée, selon les termes du professeur Goumont, dans le patrimoine de toute l'humanité.
Le vaisseau aérien doit d'abord survoler, pour des raisons essentiellement historiques, les îles Canaries, avant de cingler vers les Antilles. Puis, il remontera le continent nord-américain jusqu'à New York, apportant au Nouveau Monde le salut fraternel de l'Ancien et confirmant que malgré les plaies de la Grande Guerre, la vieille Europe n'a rien perdu de son génie inventif !

(Dépêche expédiée par le correspondant à Madrid de l'Agence Havas)

Le pourquoi

Ce scénario est né de la conjonction de trois éléments : le désir d'utiliser le superbe plan de dirigeable paru dans le *Guide des années 20* ; l'idée de m'amuser un peu avec le cinquième centenaire de la découverte de l'Amérique ; et l'envie de me faire plaisir, en tant que meneur de jeu, en me permettant de jouer une foule de personnages tous plus croustillants (et menteurs) les uns que les autres. Car dans cette histoire le déroulement des événements dépend de l'interaction des menées des PJ et PNJ. Vous pouvez intégrer d'une façon ou d'une autre les PJ aux passagers du dirigeable (dont vous avez déjà compris qu'il aura du mal à parvenir au terme de son voyage) ; l'un des PJ peut être détective, un autre journaliste, un troisième médecin, un autre, riche dilettante, pouvant représenter le gouvernement britannique ou français… Vous pouvez aussi confier à vos joueurs une partie des PNJ (les buts réels de chacun devant alors bien sûr rester secrets pour les autres). Une fois que les rôles auront été distribués, que vole le dirigeable ! Secouez bien et regardez ce qui se passe… Ça ne devrait pas être triste.

Les organisateurs

- **Julien Goumont** (Français, 35 ans). Jeune savant un peu illuminé, trop génial et d'esprit trop indépendant pour être approuvé par la hiérarchie des vieilles barbes, il n'a échappé au destin du « savant fou désirant dominer le monde » que par une incurable foi en l'Homme et grâce au coup de foudre mutuel qui l'a attaché à Marilyn. Imaginez un Géo Trouvetout un peu gaffeur, charmant en toutes circonstances, sauf si l'on a l'idée de contester ses conceptions scientifiques (idée idiote : 101 fois sur 100, il a raison).
- **Marilyn Haddock-Stream** (Anglaise, 28 ans). Le type de la ravissante rouquine comme on ne les réussit qu'au nord du Channel. Très amoureuse de son « crazy Frenchie », qu'elle doit épouser à l'arrivée à New York, c'est elle qui a convaincu son papa d'ouvrir son porte-monnaie. Un peu écervelée, elle risque, dans les circonstances critiques, de se mettre bêtement en grand danger.
- **Marmaduke Haddock-Stream** (58 ans). Industriel énormément enrichi pendant la guerre dans l'industrie d'armement, il a cédé aux suppliques de sa fille parce que c'est la seule personne au monde capable de le toucher, mais aussi parce que, esprit aiguisé et ouvert au progrès technique, il a vu que Goumont n'était pas aussi fou que ses confrères le prétendaient. Et il a eu raison : le *Marilyn* vole à merveille. Sa réussite, qu'il pense certaine, lui rapportera encore beaucoup de livres sterling (de nos jours, on compterait en dollars, mais nous sommes en 1923…).

Les passagers

Les PJ devront en général faire partie des passagers. Si l'un d'eux est détective (privé ou officiel), il sera embarqué (sous un déguisement quelconque) à la demande du gouvernement britannique, pour surveiller les activités du passager allemand, ou toute autre raison. Le PJ journaliste (prévoir un PNJ pour tenir ce rôle en l'absence de PJ adapté) a obtenu l'exclusivité mondiale du reportage, il doit appeler son journal tous les jours grâce à la radio du bord. Parmi mes joueurs, l'un incarnait un lord anglais qui fit un excellent représentant du gouvernement de Sa Gracieuse Majesté. S'il avait été français, j'aurais fait l'échange avec le marquis de Lagoutte-Jayraud, qui serait devenu sir Alexander, vicomte de Mildenham, sans que cela change quelque chose à sa réelle personnalité… Vous trouverez bien des prétextes pour d'autres PJ éventuels, un médecin par exemple sera le bienvenu à bord.

● **Le marquis de Lagoutte-Jayraud** (Français, 60 ans prétendus) est l'envoyé officiel français. Bien sûr, la France est en république, mais le marquis a bien mérité de la Patrie. Ce vieux gentilhomme, encore vert cependant, est pétri de classe et d'élégance, d'esprit et de finesse. Ces qualités sont vraies, en revanche, il n'est pas plus marquis que moi : il s'agit en vérité d'Arsène Lupin, qui n'est plus tout jeune mais qui a décidé de couronner sa carrière en dérobant l'Etoile de Salvador et en commettant ainsi le premier cambriolage entre ciel et terre. Il a avec lui ses fameuses cartes de visite, mais ne les cachera évidemment pas dans sa cabine.

● **Ida Fanfanetti** (Italienne, 29 ans depuis plusieurs années) est justement la propriétaire de l'Etoile en question, un diamant d'une taille et d'une eau merveilleuses qui orne un diadème qui lui a été offert par un aristocrate brésilien peu de temps avant qu'il se fasse tuer en duel pour l'amour d'elle. Cette dame est une cantatrice redoutable et un peu foldingue : pensez à Bianca Castafiore, mais en sexy ! Elle représente le gouvernement italien. Ses contre-ut sont justement célèbres, et à courte distance, tout être vivant qui entend l'un d'entre eux reste paralysé quelques secondes et incapable de réagir correctement pendant près d'une minute. Un détail : elle aussi est une menteuse. L'Etoile est une excellente imitation et l'histoire du Brésilien a été très largement arrangée, mais que ne ferait-elle pas pour éblouir la presse...

● **John-Andrew Hartfield** (Américain, 32 ans). Ce jeune héritier d'une des plus importantes fortunes des États-Unis s'est magnifiquement battu dans l'escadrille Lafayette. Il représente son gouvernement à bord du dirigeable. Enfin, il devrait : il a été kidnappé en douceur peu avant de quitter les États-Unis, et celui qui a pris sa place est Timothy Cox, grand reporter au *New York Post*, furieux de l'exclusivité donnée à un concurrent pour le reportage du siècle ! Tim Cox va s'efforcer de saboter la radio du bord, afin d'être le seul à envoyer des dépêches à son journal, grâce au poste démontable qu'il emporte dans ses bagages. Une faille dans son plan : alors qu'il doit incarner un as de la chasse aérienne, il n'a aucune notion de pilotage (il est même quelque peu sujet au vertige...).

● **Boris-Anatoli Karpamov** (Russe, 45 ans). Colosse aux impressionnants favoris poivre et sel, il a été officier dans l'armée du tsar, dans des unités aériennes où il a acquis une solide expérience des ballons de toutes sortes. Il commande à présent l'équipage du *Marilyn*. Cet excellent professionnel voue une haine farouche aux Rouges qui l'ont chassé. Tout ceci est exact... sauf ses préférences politiques : en fait, Boris-Anatoli est un bolchevique convaincu, et ne rêve que de détourner le dirigeable pour le ramener triomphalement en URSS. Il espère, avec l'aide de cinq des hommes d'équipage, comme lui agents soviétiques, s'en emparer, convaincre, déposer quelque part (ou éliminer) le reste des occupants, puis rejoindre la jeune Union Soviétique en se ravitaillant dans des coins perdus d'Espagne, de France ou d'Allemagne, où il retrouvera des sympathisants communistes.

● **Pedro-Jaime Zurbijaretta** (Espagnol, 48 ans). Représentant de l'Espagne, ce jésuite cache sous des dehors rondouillards une dureté métallique. Il est aussi – mais de façon officieuse – le représentant de l'Eglise elle-même, désigné pour sa spécialité personnelle : l'exorcisme, et en général la lutte contre toutes sortes de bestioles, des vampires aux créatures du mythe de Cthulhu. Car les services de l'Eglise ont eu vent d'inquiétantes rumeurs...

● **Vladimir, comte Dumitrescu** (Roumain, 453 ans, mais en paraissant 45). Représentant de la Société Des Nations, il représente aussi l'Amicale des Créatures Surnaturelles Terrestres : vampires, garous et autres... Celles-ci sont un peu xénophobes et font preuve d'une intolérance violente face aux horreurs d'origine extraterrestre du genre Cthulhu. Mais ces louables intentions ne les empêchent pas de se heurter à leurs ennemis héréditaires, les prêtres notamment. Vladimir est un vampire « traité » : il ne souffre plus que d'une légère allergie à l'ail, d'une gêne à la vue d'un crucifix, d'une propension à la conjonctivite (il porte des lunettes noires) et de fréquents coups de soleil (sa peau est très pâle). Il a été envoyé veiller au grain à bord du *Marilyn*. Il a dans ses bagages une collection de bouteilles de médicaments qui contiennent des extraits sanguins concentrés (il consomme environ un petit flacon de concentré par jour, sous peine d'affaiblissement prononcé en deux jours).

● **Friedrich Burgers** (Allemand, 49 ans). Il représente la nouvelle Allemagne, la pacifique République de Weimar, qui s'est réconciliée avec tous ses ennemis d'hier. Burgers est le type même de l'Allemand humaniste, qui préfère Beethoven à Guillaume II... Hélas, son humanisme l'a conduit à l'exploration de grimoires antiques et pernicieux (Ah ! Enfin ! Je parie que vous commenciez à vous demander pourquoi ce scénario était classé « Cthulhu »). Il s'est aventuré à une invocation maladroite, et s'est retrouvé en présence d'une manifestation d'Hastur l'Indicible... Il y avait largement de quoi le rendre fou, aussi est-il devenu fou. A la même époque, il a fait la connaissance d'un groupuscule politique animé par un caporal démobilisé, ex-peintre en bâtiment, un nommé Adolf Hitler. Et un plan machiavélique a germé dans son esprit. A l'aide d'incantations abominables, il va déchaîner sur le dirigeable, dans la région des Canaries, une tempête puis un assaut de Byakhees (les larges fenêtres des dirigeables n'étaient pas les hublots étanches de nos Airbus). Et si l'équipage cherche à se poser, la terre qui se présentera sera l'île fantôme des Canaries, dont l'existence a été signalée à plusieurs reprises depuis l'évangélisation de la région par saint Brandon...

Or, cette île est un repaire d'Anciens, qui vivent d'habitude dans les profondeurs, mais s'en servent pour remonter de temps en temps à la surface. S'étant rendu maître de l'extraordinaire dirigeable, utilisant des hommes d'équipage épargnés puis drogués, Burgers pourra participer au putsch que Hitler prévoit pour la fin de l'année, et assurer sa réussite...

Note. Tous ces personnages, cultivés comme il se doit, parlent français couramment, quoique avec un accent parfois prononcé (de nos jours, ce serait l'anglais, mais nous sommes en 1923...).

Le *Marilyn*

Considérez que c'est, en plus petit, le magnifique engin représenté dans le *Guide des années 20*. Ses divers équipements (moteurs, radios) sont tous, grâce aux dons de notre inventeur, en avance de dix ans sur les possibilités de l'époque. Il possède même un dispositif électrique « anti-orage » destiné à créer autour de lui une cage de Faraday immatérielle... L'efficacité est douteuse contre la foudre, mais il se pourrait que l'effet soit salutaire contre certaines sales bêtes. Hélas, le géant a un talon d'Achille : un fournisseur véreux du puissant Marmaduke a remplacé l'hélium de certains réservoirs par de l'hydrogène, tellement moins cher, mais tellement plus explosif... Ces deux caractéristiques vous permettront : a) de sauver la mise de vos joueurs si ça tournait mal pour eux sans qu'ils y puissent grand-chose ; b) de détruire le *Marilyn* si cela s'avérait nécessaire.

L'équipage (outre les personnes mentionnées ci-dessus) compte 25 hommes et femmes : 15 « navigants techniques » de nationalités diverses et 10 « navigants commerciaux » (stewards, hôtesses et personnel de cuisine). 3 « techniques » et 2 « commerciaux » sont des agents communistes ; le commissaire de bord, un Autrichien, est un nazi, complice de Burgers.

Et maintenant ?

A vous, en quelque sorte, de jouer. La traversée Palos-Miami doit durer cinq jours. Dès le début, on retrouve le radio assommé et la radio sabotée, irréparable. Ida Fanfanetti hurle « Ciel ! Mes bijoux » toutes les dix minutes, jusqu'à ce qu'ils disparaissent effectivement (Lupin rendra l'Etoile au bout de quelques heures, accompagnée d'une carte disant : « Arsène Lupin n'est pas si bête »). La tempête se déchaîne, et les bolcheviques tentent d'en profiter... Mais l'attaque des Byakhees donne bientôt à chacun d'autres préoccupations. Il faut se poser : miracle, une île ! Mais c'est l'île fantôme de l'archipel des Canaries et, pour Burgers, la possibilité de frapper un coup décisif avec l'aide des Anciens, qu'il peut invoquer comme il peut invoquer les Byakhees.

Bien entendu, sous les actions conjuguées des PJ, de Vladimir et du prêtre (même si ces deux-là ne ratent pas une occasion de se faire des misères en sous-main), les méchants seront vaincus. Les mystères annexes (Lupin, le journaliste américain) seront-ils résolus ? Le *Marilyn* arrivera-t-il à bon port (peu probable, en tout cas pas entier) ? Qui sait ! Tout dépend de vous et de vos joueurs pour ce scénario ouvert à tous vents et réclamant beaucoup de jeu de rôle de la part du MJ.

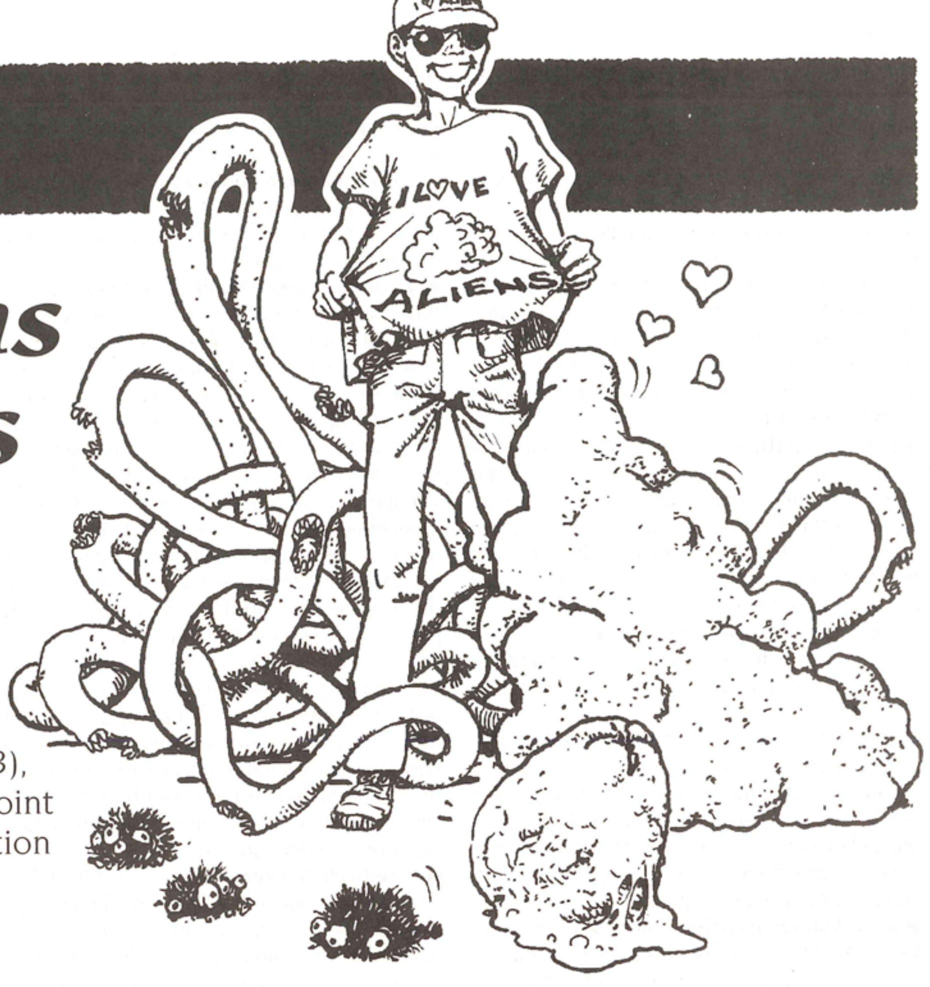
Mais, si vous êtes un peu vache, vous pouvez terminer en expliquant à vos joueurs que, grâce à eux, Hitler ne prendra pas le pouvoir en 1923, date à laquelle un gouvernement français énergique l'aurait balayé à la première velléité de réarmement, mais en 1934, après la Crise de 1929, époque où il pourra croître et s'épanouir. Grâce à eux, la Deuxième Guerre mondiale aura lieu, les wargameurs les remercient ! ■

Frank Stora
illustration : Rolland Barthélémy

Un scénario Casus Belli pour

Alienoïds

30 billions d'ennemis



Attention !
Sous ce terme générique mathématique tout autant qu'humoristique se cachent trois Instantanés pour Alienoïds (voir Epreuve du Feu pages 32-33), des idées ayant toutes comme point commun d'utiliser une bonne ration de sales bestioles gluantes et rampantes comme PNJ...



À la poursuite du foetus vert

Ramenés en douce d'Igllii IV par un commodore zélé, des foetus d'indigènes (des embryons gigantesques enfermés dans une poche de gélatine) se sont avérés posséder d'excellentes capacités télépathiques. Ils peuvent servir d'émetteurs d'ondes, se réglant sur la fréquence mentale des Homo sapiens, et pouvant donc les lobotomiser (dans un rayon de cinq kilomètres). Un tel embryon-émetteur est à l'essai dans quelques villes sur Terre mais ce projet est ultrasecret, et même carrément inconnu du Patriarche (LE boss des PJ), car le susdit commodore zélé veut faire une bonne surprise à son supérieur et grandir dans son estime, avec ce cadeau d'anniversaire (euh... cadeau d'asservissement, plutôt !). Tous les Alienoïds aux ordres de ce commodore sont secrètement et fermement mobilisés, chargés de faire la navette Terre-Igllii IV, et ramener ces gros oeufs verdâtres et collants.

Et quand je dis *tous* les Alienoïds aux ordres du commodore, ce sont vraiment *tous*, même si certains étaient engagés dans d'autres missions. Ainsi, une équipe très sympa accompagnant les PJ va mystérieusement disparaître, au beau milieu d'un scénario dont elle était la clef (les PJ étaient par exemple chargés de la protéger). Mystérieusement ? Pas tant que ça : l'équipe, avant de disparaître, venait de visionner un message holographique (comme Leïa dans *La guerre des Etoiles*), sans donner d'explications. Puis cette équipe a été rapidement embarquée dans une navette. Les PJ, curieux, devraient se poser des questions, et s'ils se sont avisés de faire un rapport à leur chef ils seront chargés de faire des recherches. Des recherches qui ne donneront rien. Les joueurs croiront avoir bel et bien et lamentablement loupé un scénario.

Puis, quelques scénarios plus tard, alors qu'ils seront (pour une raison x, y ou z) en « discrète » vadrouille dans Paris (armes biomécaniques déformant l'imper, comme il se doit...), ils auront la surprise de croiser la fameuse équipe. Et de la suivre : elle loge dans un hôtel, qui est une planque. De là, elle se rend de nuit jusqu'à la Cité des Sciences de la Villette. Ambiance lugubre à souhait. L'équipe, avec des airs de conspirateurs, pénètre dans la Géode, cette grande sphère que nous envient les touristes japonais. Et là, il faut se rendre à l'évidence : la Géode, creuse, abrite un gros sac de gélatine dans laquelle barbote calmement une créature aux traits encore mal formés. Les PJ percevront une intense activité psychique... puis seront détectés ! Ils en ont trop vu ! Si ce scénario semblait anormalement « intello », voilà une bonne tranche de baston : les PJ ont levé un lièvre et le commodore mettra tout ce qui est en son pouvoir pour les empêcher de faire leur rapport, gâchant ainsi une si bonne surprise. Sortir de la Villette ne sera pas une sinécure, car ce chef-d'œuvre d'architecture miterrandienne est truffée de pièges.

Une course-poursuite qui devrait se terminer par un Paris by night, dans un déferlement de troupes vomies par les navettes du commodore... Que vont faire les PJ ? Et si les Résistants s'en mêlaient... ? Ah, moi, ce que j'en dis...

Transition

Pour égayer l'atmosphère, à l'instar de ces saines pauses publicitaires, voici une bonne histoire drôle. Rions avec les Alienoïds :

— Qu'est-ce qui est long et dur chez les Homo sapiens ?

— Les études ! (Qu'est-ce que vous croyiez !...)

Altered familiar

Dans la course à la biotechnologie que se livrent sauvagement les différentes familles alienoïds, il arrive qu'il y ait des dérapages. Ainsi, les Médikos ont créé de toutes pièces une race de combattants empathiques, se gorgeant théoriquement des émotions de l'adversaire pour devenir plus fort. Les Médikos, peu satisfaits du résultat (les fameux super soldats ne mesuraient que 1 cm de haut !), éliminèrent leurs rejetons d'expérience, avec une méthode qui n'est pas sans rappeler celle utilisée par des maîtres indélicats pour se passer d'une portée de chatons. Mais un petit rejeton parvint à s'échapper (pensez donc : 1 cm de haut, on échappe à qui l'on veut !), et arriva à une vitesse escargotique dans l'antre de Kiou, le gardien des trésors technologiques pillés. Là, le petit rejeton s'installa bien tranquillement dans un testicule de Raaaöcx, utilisé comme grenade.

Quand il se réveilla, il était dans l'estomac (lieu de rangement des équipements) d'un des PJ de votre groupe de joueurs. La raison de ce réveil : le petit être avait augmenté de taille, passant de 1 cm à 5 bons cm. Car votre PJ, pour une rai-

son ou une autre, a éprouvé de la haine. Et le rejeton se nourrit de la haine et des émotions maléfiques (agressivité, jalousie...), pouvant grossir indéfiniment. Cette petite bestiole va donc enfler, pompant goulûment les sentiments mauvais ambiants, et les transformant en chair indestructible (toutes les attaques et autres incisions sont inutiles).
Et, bien incrusté dans les entrailles molles de l'Alienoïd, il devrait tellement grossir que le malheureux PJ implosera (« au revoir ! ») et libérera la créature, avide de liberté mais se sentant très bien auprès des Alienoïds-Joueurs, ne les lâchant pas d'une semelle. Et plus ceux-ci sont violents (s'ils veulent s'en débarrasser...), plus elle grossira.
NB. Vous pouvez très bien jouer cette idée dans le cadre d'un de vos scénars, mais gardez le mystère sur les raisons de la croissance : les PJ doivent deviner d'eux-mêmes. Il est évident que si la créature grossit trop, l'intrigue du scénario en cours va passer au second plan. Pour l'aspect de cette créature sentimentophage : une bouillie flasque ayant une silhouette vaguement humaine...
... On peut donc la trimbaler dans la rue ? Il ne vaudrait mieux pas... Les âmes humaines forment en effet une vraie fontaine à mauvais sentiments... qui alimentent d'autant le monstre (faites flipper vos PJ, qui constatent avec effroi le volume sans cesse croissant de la chose, comme un furoncle mal soigné) ! Ce dernier parle, et il est très affectueux avec ses « papas ». Jouez-le comme un gosse. S'énerver contre lui ne sert à rien, sauf à le faire grossir davantage, tel un Tetsuo moyen. Les effets d'une telle horreur sont laissés à votre appréciation, mais sachez que plus les gens haïssent le monstre (en lui tirant dessus ou en le regardant au journal télévisé), plus il gonfle (au point d'envahir toute une ville ?), répandant sa graisse émotionnelle dans les rues, causant des dégâts involontaires...
La solution est... l'amour. Si l'on est réellement sympathique avec la bestiole, celle-ci désenflera. Plus elle sera grosse, et plus ce sera difficile, car il faudra « multiplier » les ondes de sympathie. Si elle fait « seulement » 3 m de haut, les forces émotionnelles conjuguées du groupe devraient suffire. Par contre, si elle lâche sa tête et devient un émule de King Kong (la taille d'un immeuble ?...), il faudrait carrément tourner un film niais dont les gosses seraient fous. Des gotlobs bien placés pourraient même faire du merchandising là-dessus, vendant le pin's, le T-shirt, la casquette, les marionnettes, le jeu vidéo, l'autocollant, le caleçon... reléguant le Loch Ness, Batman ou les Tortues Ninja dans une armoire poussiéreuse. Je vous souhaite bien du plaisir, surtout en sachant que le rejeton peut grandir indéfiniment (la taille d'une planète... ?).

Transition II, le retour

Je ne peux résister au plaisir sadique de vous conseiller le dernier opus de Cannibal Corpse, salement intitulé *Tomb of the mutilated*. On reconnaît bien là toute la poésie bucolique qui se dégage en une douce fragrance de ce charmant groupe. Un seul défaut : la couverture a été censurée par ces cons d'Américains, qui n'ont décidément rien compris au gore. Heureusement qu'Alienoïds n'a pas été traduit en américain (notez la nuance).

Star Var, la guerre des pescadous

Qu'est-ce que ne feraient pas les Résistants pour se faire remarquer ? Dans le but saugrenu de prévenir leurs semblables du sort funeste qui leur est réservé, ils se fatiguent à déjouer les pièges des Alienoïds. Et voilà qu'un groupe d'humains, des trashers chevelus et tatoués du groupe WSA (pour « We Shall Arise »), ont rejoint la Résistance, et diffusent sur les ondes leurs messages violents ouvertement anti-Alienoïds. Ceux-ci s'en sont rendus compte et ont dépêché le groupe des PJ pour éliminer WSA et le remplacer au pied levé, le *swipper* dans l'argot des agents Alienoïds. Or, WSA, célèbre aux États-Unis au même titre que Guns n'Roses, Nirvana ou Les Musclés depuis 1993, se produit bientôt à Toulon. Là, les affreux jojos de WSA seront beaucoup plus « à découvert » qu'à New York.
Vous ne trouvez pas ça louche ? C'est bien sûr un piège à Alienoïds ! Et vos PJ vont tomber dans le panneau. On les verra arriver de loin (c'est une image) avec leurs gros sabots (c'est encore une image) et leurs trois cerveaux (là par contre, ce n'est pas une image). Le concert a lieu en plein air, et le plan est de swipper WSA alors qu'ils seront en répétition, dans l'après-midi qui précède le spectacle. Tout se passera comme prévu (les WSA se laisseront éliminer), mais... les PJ seront obligés de faire le concert ! En effet, leur contact, un imprésario swippé qui devait annuler le concert, est retrouvé mort, les tripes à l'air.
Devant la nullité des PJ (qui savent mieux manier le beamer protoplasmique que la guitare), la foule des fans, déchaînée discrètement par des Résistants, va envahir la scène, lynchant les PJ (« imposteurs ! »). Les Résistants filment l'intégralité, et les images sont retransmises en direct sur une partie des chaînes mondiales, piratées pour une fois avec succès. Puis les Résistants passeront à la deuxième partie de leur plan : déverser des milliers de familiers affamés sur la foule. Le commentaire les attribuera aux « Envahisseurs, qui pour sauver leurs carcasses, utilisent une de leurs cruelles méthodes ». Pour information, sachez que ces familiers (de méchantes bébêtes ramenées des mondes traversés par les Alienoïds) formaient le chargement d'une navette qui a été abattue au missile Stinger par des Résistants toulonnais.
La fin de tout cela ? Il faudra que les PJ assurent pour retourner la situation en leur faveur. Il serait très mal vu de reprendre sa forme originelle devant 500 000 téléspectateurs, et encore plus mal vu par les autorités alienoïds de cartonner avec les armes de mission (de gros flingues baveux, enflés de chair purulente un peu partout (bon appétit !)). Et si les familiers, toutes ces infections rampantes ou multipodes, se répandaient dans Toulon ? Eh bien...
1) Cela nous priverait du FSO 97 ;
2) Ça serait cradokouli et megabeurk, car chaque animal a son propre comportement.
Cela nous amène donc élégamment à la dernière partie (snif) de *30 billions d'ennemis*, détaillant quelques nouveaux familiers, les animaux domestiques des Alienoïds.

The best bestiaire of the year

« I gotta tell you what I'm seeing in the glass
Tall dark stranger, knocking at your door
Looking thru the window,
it's you he's looking for
Don't be acting crazy don't you cause a riot
Stand very still, keep very quiet. »
(Motörhead)

Créature ZX-21
Cette chose ne mesure pas grand-chose au début de sa carrière, c'est une gangue translucide qui digère les végétaux très lentement, les assimilant à sa gélatine spongieuse. Après plusieurs « chasses », on peut donc voir des arbres avancer, englués dans la créature.

Créature VF-28
Dite « du 14 juillet ». Cette boule de poils (pensez à Gizmo de *Gremlins*) prend un malin plaisir à tisser un réseau de fils fluorescents et pendouillant entre deux arbres, deux murs, deux rues... Située à 5 m de haut, cette toile dégoulinante est hautement électrifiée. Armure : 1. Point de vie : 1. Vitesse : un petit bolide, surtout sur ses toiles. Reproduction : hétérosexuelle et productive (!). Pour s'en débarrasser : le feu.

Abruti Constriktor
C'est un reptile sans pattes de 1 km de long pour 50 cm de large. Il étouffe ses proies et les ingère par des bouches situées tous les mètres le long de son corps lisse. Il est caméléon. Armure : 15, sauf aux bouches (3). Points de vie : ? Vitesse : assez élevée. Reproduction : donne une de ses extrémités à un copain, qui file aussi la sienne dans un élan de générosité spontanée, formant une nouvelle entité. Pour s'en débarrasser : de l'explosif.

Jaffrez
Cette créature hideuse (aussi appelée « GroDégeulass » par les Alienoïds), un croisement entre un tas de fumier et un chien, digère tout ce qu'elle trouve, et recrache le tout sous forme de gaz, viciant une zone de 50 m de rayon. Pour s'en débarrasser : le froid.

Entités Alphabetik Extraterrestres
c'est à dire E.A.E. Ces petites choses cartilagineuses se tortillant comme des vers possèdent une intelligence de groupe. Leur but : se combiner pour former des mots organiques sur une surface plane quelconque (merci Serge !). Au préalable, il faut qu'elles aient assimilé l'alphabet de la civilisation, pour se métamorphoser en lettres. Elles se déplacent par groupes de 100, et ces groupes peuvent être utilisés dans des buts divers (communiquer ?)...

Jouez toutes ces créatures comme dans un cartoon. Le but de ces créatures est d'ajouter un petit côté gremlins au jeu. Ce ne sont que des exemples, vous pouvez délirer... Et n'oubliez pas : « Avec les animaux, c'est encore mieux ! » (Zara Whites) ■

Solo
illustration : Rolland Barthélémy

Un scénario Casus Belli pour

Warhammer

Les robes grises

Suite de la campagne *Oiseau de proie, oiseau de haine* parue dans Casus Belli n° 71, cette aventure peut être vécue par des aventuriers de tous niveaux, y compris n'ayant pas joué la première partie (voir Une introduction possible).



Retour dans l'Empire

Nous avons laissé nos aventuriers à quelques jours de marche des côtes arabes, en plein désert, devant l'épave d'un navire de haute mer échoué dans un oasis, en compagnie de cadavres et de squelettes. La situation serait presque simple si les personnages n'étaient hantés par des âmes venues du fond des âges, provenant de la collection d'Abdul, le démoniste qu'ils ont combattu…

Par la grâce des dieux, les PJ rencontrent une mission de l'Ordre de la Miséricorde, organisation charitable qui recueille des dons un peu partout dans le Vieux Monde, dans le but de racheter les Occidentaux tombés en esclavage. Officiellement, l'Ordre de la Miséricorde dépend de Shallya, déesse de la Guérison et de la Compassion, mais pour des raisons de sécurité, les mercenaires qui protègent ses cargaisons d'or et ses caravanes d'esclaves libérés sont en fait des templiers de Myrmidia, déesse de la Guerre, fer de lance de la résistance occidentale aux invasions arabes.



Après quelques mois de navigation sur un vaisseau de l'Ordre, les aventuriers sont débarqués à Marienburg, à moins qu'ils ne préfèrent un autre port du Vieux Monde.

Une introduction possible

Si vos joueurs n'ont pas subi les mésaventures de *Oiseau de proie, oiseau de haine*, une petite introduction leur permettra de jouer quand même ce scénario.

Alors qu'ils voyagent en pleine nature, les personnages trouvent les restes d'une caravane détruite depuis peu par une bande de gobelins. Il n'y a rien d'intéressant à récupérer si ce n'est une petite cassette en bois précieux portant des symboles étranges (des caractères en magikane arabe) et provenant de la collection d'un antiquaire tué dans l'attaque de la caravane.

La boîte est très lourde et quelque chose remue à l'intérieur. Protégée par une serrure magique, elle ne peut être ouverte de manière subtile, mais cède sous la violence de quelques coups d'épée, libérant son contenu…

Une nuée d'entités ectoplasmiques jaillit alors, tourne autour des PJ médusés, poussant des cris d'outre-tombe avant de disparaître au bout de quelques minutes. Si l'un des personnages examine la boîte, il ne trouve que quelques morceaux de verre, résidus des fioles ayant conservé les âmes jusqu'à présent…

Les âmes perdues

Abdul, le premier propriétaire de la boîte, était un démoniste arabe qui aimait collectionner les âmes de ses ennemis et relations dans de petites bouteilles en verre suivant une coutume chère aux sorciers arabes. Lors de leur libération, la plupart des âmes ont quitté notre monde, mais d'autres n'ont pas voulu renoncer aux joies de la vie et se sont introduites dans l'esprit des personnages, dans l'espoir de s'emparer de leurs corps et de vivre une nouvelle existence.

Ces réfractaires au repos éternel sont Mohamed, un démoniste arabe fanatiquement religieux qui ne rêve que de détruire le Vieux Monde ; Joaquim, un guerrier arabe mort au cours de la première invasion des royaumes estaliens, voici près de mille ans ; Nezahat, une ancienne maîtresse de Abdul, mise en bouteille en représailles d'une infidélité supposée ; Norbert, un noble impérial au caractère arrogant capturé par des pirates arabes et vendu comme esclave à Abdul ; Marisa, fille d'un marchand tilléen, elle s'est suicidée pour ne pas appartenir au harem d'Abdul ; Kurt, un templier de Myrmidia mort il y a six siècles en luttant contre les envahisseurs arabes ; et Joseph, un timide marchand estalien capturé par la galère pirate d'Abdul. N'hésitez pas à en inventer d'autres, adaptés à la personnalité de vos personnages. Jouez sur les contraires ! Un puissant guerrier doit être hanté par l'âme d'une fragile jeune femme ; un sorcier redoutable par un guerrier stupide ou un timide marchand, etc.

Dans un premier temps, la possession se manifeste par l'apparition de cauchemars inspirés par les événements traumatisants survenus aux défunts (mort atroce, apparition d'un démon pour le démoniste, capture par les pirates pour le marchand, etc.). Les cauchemars sont suivis d'une modification progressive du caractère des possédés. Le MJ prend alors le contrôle du personnage, le temps de lui faire accomplir des actes qui lui sont contraires. Par exemple, un guerrier hanté par une jeune femme se met à parler chiffons, achète des vêtements chatoyants, s'intéresse aux enfants, trouve séduisant un homme de forte Sociabilité, etc. Un PJ hanté par le démoniste devint mégalomane et se met à penser que les dieux de l'Empire ne sont que des démons particulièrement puissants qui ne méritent pas la moindre vénération. Un personnage paisible hanté par un impétueux guerrier arabe devient violent et insulte tout le monde en employant parfois des expressions arabes, etc. L'acte accompli, le MJ rend le personnage au joueur sans la moindre explication…

Le stade suivant est marqué par l'apparition de nouvelles compétences propres aux esprits, comme la compréhension de leurs langues natales, ce qui peut donner des scènes amusantes lorsque plusieurs PJ se mettent à parler machinalement en arabe au milieu d'une taverne… Le personnage possédé par un marchand se met à avoir une meilleur idée de la valeur des choses (acquisition des compétences Evalua-

tion et Commerce), l'hôte d'un esprit cultivé sait soudain lire et écrire dans la langue natale de l'esprit, un lettré ressent l'appel du combat et le désir de manier un cimeterre, etc.
Au début, les esprits ne contrôlent leurs hôtes que pendant quelques dizaines de minutes, puis au stade ultime, pendant des périodes de plus en plus longues, pouvant aller jusqu'à plusieurs heures. Lors de ces phases de possession totale, les esprits ne se souviennent pas qu'ils sont morts et ne se rappellent que des périodes de possession totale précédentes. Un guerrier arabe ou un démoniste se « réveillant » au milieu d'un groupe d'Impériaux peut avoir des réactions intéressantes. Les périodes de possession totale ne peuvent excéder quelques heures car les esprits ne sont pas assez puissants pour s'emparer définitivement du corps d'accueil, à part le démoniste qui tentera sans doute d'invoquer un démon pour s'emparer de l'âme de son hôte.

La découverte de l'horrible vérité

De retour dans l'Empire, l'influence des âmes étrangères se fait de plus en plus présente, tandis que les PJ retournent à leurs activités habituelles (protection, gardes du corps, extorsions diverses, etc.).
Un matin, dans une auberge, ils se réveillent pour constater qu'un horrible massacre a eu lieu pendant la nuit. Trois enfants ont été égorgés, leur sang ayant servi à dessiner un pentacle dans la cave à vin. Bien que les PJ nient farouchement, Karl, le père d'une des victimes, affirme avoir vu plusieurs d'entre eux rôder la nuit dans les couloirs de l'auberge, une expression de meurtre sur le visage. Cette déclaration provoque la fureur de la foule qui veut mettre les PJ en pièces. Nos héros ne doivent leur salut qu'à une fuite rapide, devant une foule vociférant et déchaînée.
Tard dans la nuit, tandis que les PJ épuisés prennent un peu de repos dans un asile provisoire au sein de la forêt, un cri d'angoisse les fait sursauter. L'esprit de Nezahat vient de prendre le pas sur celui de son porteur et s'est « réveillé » au milieu de la forêt. La crise de nerfs de la « jeune femme » maîtrisée (par exemple en donnant quelques baffes au puissant guerrier qu'elle hante !), les PJ ont l'occasion de discuter avec l'esprit et de comprendre ce qui s'est passé, puisque en tant qu'ancienne maîtresse d'Abdul, Nezahat connaissait sa collection d'âmes.
Alors que les secrets d'Abdul sont révélés, les PJ sont pétrifiés par l'idée que c'est certains d'entre eux qui ont commis les crimes de l'auberge sous l'emprise d'esprits maléfiques. En fait, il s'agissait d'une alliance entre le démoniste et le guerrier arabe qui, s'étant éveillés en même temps, ont organisé (sans succès) une petite cérémonie dans le but d'invoquer un démon capable de s'emparer des âmes de leurs hôtes.

Tentatives d'exorcisme

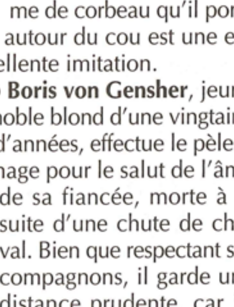
A ce stade, il ne reste plus aux PJ qu'à trouver le moyen de se débarrasser des esprits, tout en se surveillant mutuellement pour éviter que l'un d'eux, lors d'une phase de possession totale, ne quitte le groupe.
S'agissant d'une forme de magie arabe très particulière, les magiciens impériaux ne peuvent rien pour eux. Seuls un démoniste ou un nécromancien de haut niveau pourraient agir, mais il est peu probable qu'ils aient ce type de personnage dans leurs relations. De plus, ce dernier serait sûrement passionné par le processus de possession et préférerait faire quelques expériences intéressantes plutôt que de délivrer les malheureuses victimes.
Consulté à propos des possessions, n'importe quel prêtre oriente les PJ vers un temple de Mórr, puisque c'est un problème concernant le dieu de la Mort.

Le temple de Mórr

Le sympathique prêtre de Mórr qui reçoit les PJ dans le temple local écoute leur histoire avec intérêt avant d'expliquer qu'il ne peut rien faire. Seul le dieu lui-même peut les délivrer de leur malédiction. Pour cela, ils doivent effectuer un long pèlerinage jusqu'à un temple situé dans les montagnes et y prier Mórr. Un groupe de pèlerins doit partir dans les jours à venir d'un autre temple situé à un jour de voyage. Les personnages doivent les rejoindre et faire la longue marche avec eux.

Le pèlerinage

Le lendemain, les PJ parviennent à ce temple où ils apprennent que les pèlerins sont déjà partis en direction des montagnes, mais ils peuvent les rattraper en marchant vite. On ne le laisse cependant pas partir avant de leur expliquer toutes les obligations du pèlerinage.
Tous les pèlerins de Mórr doivent être revêtus d'une grande robe grise, porter un médaillon béni en forme de corbeau et se soumettre aux impératifs suivants :
— Ils ne doivent se déplacer qu'à pied, sauf cas exceptionnels comme une jambe cassée ou une maladie grave.
— Ils doivent considérer les autres pèlerins comme des frères, les respecter et leur venir en aide si nécessaire.
— Dans la limite du possible, ils doivent vivre avec les dons octroyés par les gens rencontrés (nourriture, logis) et en échange, prier pour les âmes de leurs disparus. Il est très mal vu qu'un pèlerin de Mórr passe la nuit dans une riche auberge en dépensant beaucoup d'argent.
— Dans un but d'humilité, ils doivent manger frugalement et surtout ne pas boire d'alcool.
— Ils doivent assister à tous les services funéraires, prier pour les âmes des disparus et aider à enterrer les corps.
— Ils ne doivent ni déranger, ni même entrer dans un site funéraire dûment placé sous la protection de Mórr.
— Ils doivent s'opposer aux nécromants et aux adeptes de Khaine, seigneur du Meurtre, quels que soient l'endroit et le moment où ils les rencontrent.
— Ils ne doivent pas tuer d'êtres humains, ni risquer que ceux-ci soient tués à la suite de leur non-intervention. L'interdiction de tuer est levée pour les disciples de Khaine.
— Ils ne doivent jamais amener un mort-vivant à l'existence sauf s'ils y sont spécialement autorisés par Mórr (par un présage, un rêve ou une divination). En prononçant ces paroles, le grand prêtre regarde les PJ d'un air dubitatif, comme s'il avait un mauvais pressentiment.
— Le trajet du pèlerinage étant dangereux, ils sont autorisés à garder leurs armes simples (pas de hache de bataille), mais doivent les utiliser le moins possible.



Le groupe de pèlerins

Après quelques jours de marche forcée, les personnages rejoignent le gros des pèlerins qui sont heureux d'avoir de nouveaux compagnons. Hanz, un vieil homme à l'air fatigué les accueille comme des frères bien-aimés et leur présente les autres pèlerins. Lui-même accomplit le pèlerinage pour le salut de l'âme de sa femme, morte depuis peu.
● **Bruno**, un jeune homme brun aux manières distinguées, porte la robe grise avec beaucoup d'élégance. Fils d'un riche marchand de vin, il effectue le pèlerinage afin de racheter les fautes de son défunt père qui menait une joyeuse mais mauvaise vie. Il possède un petit sac à dos et porte un poignard à la ceinture.
● **Rudolf**, un homme bedonnant d'une quarantaine d'années, est vêtu d'une robe rapiécée. Il parle avec un léger accent kislévite, salue amicalement les PJ et leur propose de boire une gorgée d'eau fraîche, à défaut de mieux… Il dit être un ancien forgeron devenu fervent disciple de Mórr. Il ne possède aucune arme apparente et porte un grand sac de cuir. En fait, c'est un disciple de Khaine qui a assassiné deux pèlerins retardataires pour s'emparer d'une robe grise. Son but est de commettre des actes donnant mauvaise réputation aux pèlerins, tout en se protégeant derrière son identité de fervent disciple de Mórr. Le médaillon en forme de corbeau qu'il porte autour du cou est une excellente imitation.
● **Boris von Gensher**, jeune noble blond d'une vingtaine d'années, effectue le pèlerinage pour le salut de l'âme de sa fiancée, morte à la suite d'une chute de cheval. Bien que respectant ses compagnons, il garde une distance prudente, car ils ▷

ne sont pas du même monde que lui. Sans cesse perdu dans ses prières, il ne fait pas attention aux dangers du voyage, accumulant les chutes et les faux pas. Son arme est une superbe épée, cadeau d'un père inquiet par l'idée de ce long pèlerinage.

- **Grégor**, domestique de Boris, est un homme bourru d'une quarantaine d'années qui fait le pèlerinage contraint et forcé, il ne cesse de murmurer contre les désagréments du voyage.
- **Paulus**, un ancien marin victime d'une maladie incurable ramenée des Nouvelles Côtes, a commis bon nombre d'actes répréhensibles dans sa vie. Il désire purger ses fautes avant de passer dans le monde souterrain de Mórr. Souffrant beaucoup, non pas à cause de sa maladie mais de son alcoolisme chronique, il garde une petite gourde de rhum dans son sac.
- **Les autres pèlerins** sont une dizaine de paysans d'un même village. Ils n'ont pas beaucoup de conversation et restent entre eux. Si un personnage arrive à les mettre en confiance, ils parleront d'une épidémie de peste qui a ravagé leur village et tué la moitié de la population.

Déroulement du voyage

L'essentiel du pèlerinage consiste à marcher et à prier. Si les aventuriers s'ennuient, vous pouvez leur concocter quelques rencontres peu dangereuses comme un ours affamé volant leurs provisions, quelques bandits heureux de tomber sur des pèlerins inoffensifs (attention, les PJ ne doivent pas tuer) ou une petite bande de gobelins...



A chaque village, les pèlerins sont bien accueillis, logés et nourris par de braves gens. De temps en temps, ils doivent participer à une veillée funéraire et enterrer le corps, mais cela ne va pas loin. Les esprits ne se manifestent que rarement, même s'ils n'apprécient pas le pèlerinage.

Tout en rebattant les oreilles des pèlerins avec leurs devoirs sacrés, Rudolf commence son œuvre de destruction en commettant de petits crimes, comme voler des poules, ouvrir les enclos des animaux, lancer des pierres dans les carreaux des gens ne donnant pas la charité aux pèlerins, jeter des ordures dans les puits et les sources d'eau, etc. Le tout avec un maximum de discrétion de manière à ce que personne n'ait de preuves pour accuser les pèlerins, mais que tout le monde constate que les méfaits ont eu lieu pendant leur séjour.

Une nuit, il assomme Paulus, profite de son inconscience pour lui faire boire beaucoup d'alcool et le lâche ivre mort sur la grand place du village. Le pauvre homme finit par se réveiller et fait un tapage monstre, réveillant tout le monde et provoquant un scandale. Les pèlerins sont mis à la porte du village avec perte et fracas.

A la suite de ces événements, les personnages commencent à faire des rêves dans lesquels ils voient un corbeau gris se glisser au sein d'un groupe de corbeaux noirs et les attaquer.

Un nouveau pèlerin

Le moral du groupe n'est pas au mieux lorsqu'un nouveau pèlerin le rejoint. Il s'agit de Karl, le père d'un des enfants tués par les personnages possédés. A la vue des meurtriers, il se jette sur eux, mais Rudolph l'arrête et lui rappelle les commandements du pèlerinage. En fait, il est curieux de connaître le crime commis par les PJ et envisage de chauffer la haine de Karl afin de lui faire commettre un meurtre devant de nombreux témoins.

Une veillée funèbre plutôt ratée

Théophilus Werner, bourgmestre d'une petite ville, vient de mourir d'une étrange maladie, sans doute contagieuse. Sa famille profite de l'arrivée des pèlerins pour leur confier la tâche de la veillée funèbre et de l'enterrement. Rudolf profite de l'occasion pour droguer le repas des participants à la veillée, puis il jette le corps dans un enclos à cochons, arrose les pèlerins d'alcool de mauvaise qualité, égorge Karl, met du sang sur les mains des PJ et quitte discrètement le village pour aller recommencer avec un autre groupe de pèlerins.

Environ une heure avant l'aube, le PJ le plus sincère envers Mórr est réveillé par un corbeau qui lui donne des coups de bec. Il découvre ainsi l'horrible scène et la disparition de Rudolf. Que faire ?

Fuir est une solution envisageable, mais constitue une victoire pour Khaine. Retrouver le corps du bourgmestre alors que la ville s'éveille lentement et que les premiers passants arpentent les rues, l'enterrer rapidement, faire disparaître le corps de Karl, laver la pièce et réveiller les pèlerins encore endormis, tout cela est possible à condition de faire vite. Rappelons que Mórr n'apprécie pas qu'un corps soit enterré sous un faux nom, donc pas question de mettre Karl dans la tombe du bourgmestre sous peine de problèmes ultérieurs.



La poursuite

Rudolf étant le seul pèlerin manquant, il est aisé de deviner qu'il est coupable. Si les PJ ne se lancent pas à sa poursuite, Mórr leur en voudra. Convaincu de l'efficacité de sa machination, l'agent de Khaine ne cherche pas à dissimuler ses traces et se dirige vers les montagnes. N'importe quel forestier le retrouve en fin d'après-midi. Apercevant ces poursuivants de loin, il se réfugie en haut d'une falaise et tente de les tuer en provoquant une avalanche. Le déloger de sa cachette n'est pas facile et nécessite des trésors d'ingéniosité. Il n'a aucune intention de se rendre et combat jusqu'à la mort, prêt à se jeter dans le vide avec un ennemi, ultime sacrifice à Khaine.

La bénédiction de Mórr

Une fois l'affaire Rudolf réglée, le reste du pèlerinage se déroule parfaitement bien. Creuser ensemble des tombes crée des liens, faisant tomber les barrières sociales pour un temps. Le

LES PNJ

Karl, sergent mercenaire

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	58	45	4	4	9	52	2	37	42	39	35	41	36

Hanz, ancien bourgmestre

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	34	43	2	2	6	49	1	35	57	61	48	45	52

Bruno, marchand

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	42	26	3	3	8	47	1	42	49	55	43	37	44

Rudolf, assassin disciple de Khaine

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	56	48	3	4	10	52	3	48	42	39	45	38	42

Boris von Gensher

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	61	34	4	2	7	45	1	32	51	43	45	37	44

Grégor, domestique de Boris

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
2	28	27	2	2	6	32	1	42	21	27	18	21	32

Paulus, marin (ancien pirate)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	46	43	4	4	7	48	1	43	35	32	37	30	28

Paysan type

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	27	46	4	3	8	37	1	46	28	29	25	25	22

marchand devient inséparable du noble, au grand dégoût de son domestique. Quelques semaines plus tard, les voyageurs touchent enfin au but de leur expédition, un gigantesque temple creusé dans le flanc d'une montagne où des centaines de pèlerins viennent chaque jour de tous les coins du Vieux Monde. Au cœur de la montagne se trouve un grand ossuaire où reposent les corps de tous les grands prêtres de Mórr. Pour accéder à la grâce divine, il faut prier toute la nuit, puis venir s'agenouiller dans l'ossuaire et embrasser respectueusement un os, sous la surveillance vigilante d'un prêtre et de deux templiers de Mórr.
Tous les personnages ayant respecté les commandements du pèlerinage et combattu Rudolf sont alors délivrés de leur possession. Si Rudolf est ramené vivant, Mórr accorde même un point de destin. En revanche, si l'agent de Khaine est encore libre d'agir, Mórr ne lève pas les possessions. La délivrance des aventuriers passe alors obligatoirement par la capture de Rudolf. Cela, un rêve prémonitoire le leur fera comprendre...

Patrick Leclercq
illustration : Rolland Barthélémy

Un scénario Casus Belli pour
Pendragon

Premières armes...

Ce scénario est conçu pour des personnages débutants, de préférence des écuyers qui n'ont pas encore été faits chevaliers. Il peut même constituer leur première aventure, se terminant logiquement par leur adoubement... Ils auront en même temps l'occasion d'approcher les grands personnages du royaume et peut-être même de les rencontrer (fusse brièvement)... Il se situe en 531 mais peut parfaitement s'adapter à toute autre période du règne arthurien.

Or oyez, or oyez, or oyez. On fait assavoir à tous rois, seigneurs et chevaliers du royaume des Deux Bretagnes, du royaume d'Irlande, des seigneureries avoisinant iceux, et à tous autres de quelconques contrées qui soient de terre chrétienne, s'ils ne sont bannis ou ennemis du roi Arthur notre sire, à qui Dieu accorde bonne et longue vie, que le vingt-neuvième jour de mois de mars, devant les murailles de la ville de Camelot, sera un grandissime pardon d'armes et très noble tournoi frappé de masses de mesure et de lances légères, en harnois propres à ce faire, en heaumes, cottes d'armes et houssures de chevaux armoriées des armes des nobles tournoyeurs, ainsi que de toute ancienneté est la coutume. Duquel tournoi est chef très haut et très puissant mon très redouté seigneur le roi Arthur Pendragon, souverain des Deux Bretagnes. Et audit tournoi, de nobles et riches prix seront donnés par dames et damoiselles venues pour admirer prouesse et courtoisie de tournoyeurs...

Situation initiale

Les personnages sont hommes du comte de Salisbury, dont le domaine sert de base aux premiers scénarios du livre de règles... Si vous voulez utiliser une autre région comme toile de fond pour votre campagne, il vous faudra ajuster les éléments géographiques donnés dans les paragraphes suivants.
Ayant vécu ensemble pendant leur éducation de futurs chevaliers, les personnages des joueurs se connaissent sûrement depuis fort longtemps... Ils ont commencé leur carrière comme simples pages, échafaudé quelques chahuts durant leur adolescence, essuyé leurs premiers horions dans les mêmes bagarres et ont ainsi pu forger une solide amitié. Bien sûr, rien ne les empêche de développer quelques rivalités et antagonismes de bon aloi, mais point trop n'en faut... La valeur des jeunes écuyers ne fait maintenant plus de doute, et le chevalier de haut rang qui les a accueillis et élevés dans son manoir (choisissez-le en fonction du passé des personnages) leur confie depuis quelque temps certaines missions « d'hommes ». Piaffant d'impatience, ils accomplissent ces missions de bonne grâce, sachant que l'adoubement n'est pas loin. D'ailleurs, il semblerait que le comte de Salisbury ait promis à leur mentor qu'il adouberait lui-même sa « nichée » lors du prochain tournoi de printemps, à Camelot, pour *qu'iceux de la bonne ville de notre Grand Roi puissent voir la valeur des hommes de Salisbury en prouesses de tournoi.*
Au début de l'aventure, les écuyers reviennent d'une petite mission que leur a confiée sire Jaradans, le connétable de Salisbury... Ils ont dû escorter un coffret de monnaies frappées à la devise du comte, destiné à servir de rançon pour l'un de ses chevaliers prisonnier à Bath (si vous avez besoin de fournir la raison, dites simplement que celui-ci s'était porté garant sur sa liberté de la parole de son frère, et que ce dernier s'est révélé félon...). Consultez la carte page 168-169 pour avoir plus de détails sur les pérégrinations des personnages.
Une fois leur mission accomplie, il ne reste que peu de jours aux écuyers pour rejoindre Camelot à temps pour le tournoi. L'itinéraire le plus rapide est de prendre la grande route jusqu'à Chippenham (en traversant la mystérieuse forêt de Campacorentin), puis Calne. Là, ils constateront que la route principale allant vers Midenhall est prodigieusement encombrée par les trains et bagages de tous les grands seigneurs qui se rendent à Camelot, et à qui ils devront bien sûr céder le passage en maintes occasions. Pour des jeunes gens aventureux qui connaissent peu ou prou la région, la meilleure solution pour ne pas perdre trop de temps est d'emprunter les petites routes, moins sûres... mais surtout moins « embouteillées ». De Calne, il leur suffira de se diriger vers Devises, Tilshead, de passer l'abbaye d'Amesbury avant d'arriver à Sarum. Ensuite, la route va tout droit jusqu'à la capitale d'Arthur. ▷

Mais c'est entre Devises et Tilshead, dans cette contrée un peu sauvage en lisière du bois de Blackemore, que le destin les attend et que leur première aventure commence...

Changement de décor !

En cette belle journée de printemps, les jeunes écuyers prennent grand plaisir à voyager. La route serpente entre maints bois et prairies, destriers et palefrois piaffent d'impatience, brûlant de s'élancer sur les pentes des collines pour goûter l'air nouveau. Seuls les placides sommiers (chevaux de bât) ne semblent pas affectés par ce petit quelque chose qui énerve montures et cavaliers. Sans doute l'imminence du tournoi, ou peut-être le réveil des sens après ce long hiver...
Après quelques heures de route, le paysage prend soudain un aspect beaucoup plus sinistre. De la fumée perce les cieux de loin en loin, et les quelques villages que traversent les écuyers ont été pillés, dévastés, les habitants molestés ou même massacrés... Depuis quelques jours, une bande saccage la région et d'aucuns accusent les Saxons ! Depuis que trois messagers sont partis prévenir les autorités comtales et qu'aucun d'eux n'est revenu avec l'aide espérée, personne n'ose plus s'aventurer hors des environs... La terreur règne.
Les personnages ont parfaitement le droit d'être étonnés par les récits des survivants dépenaillés qui leur demandent assistance. Des Saxons pillant le comté de Salisbury ? Etrange ! De fait, leurs incursions ont lieu beaucoup plus à l'est, en bordure de mer, et depuis que le roi a rétabli la paix au royaume de Logres, le cœur de l'île est à l'abri de leurs méfaits. Si nos écuyers décident de prendre l'affaire en main, comme tout homme d'honneur se sent en droit et en devoir de le faire, leurs investigations apporteront quelques réponses. En fait, ce sont surtout des rumeurs et des on-dit, circulant, amplifiés, déformés et répétés par des paysans craignant pour leur vie. Comment discerner le vrai du faux ? Néanmoins, voici les informations que pourront obtenir les personnages s'ils posent quelques questions ou s'ils partent eux-mêmes à la recherche d'indices :
— Les attaquants portaient des armes et des vêtements typiquement saxons. Une hache retrouvée dans un village peut même leur être montrée... Elle a bien la forme d'une arme saxonne mais un examen attentif (peut-être avec l'aide d'un forgeron) révélera qu'elle est pratiquement neuve.
— Les pillards ont toujours emporté leurs morts et leurs blessés.
— Les responsables seraient peut-être des hommes de Levcomagus venus nuire au comte de Salisbury... (c'est totalement faux).
— Aucun campement n'a été retrouvé dans la région. Pourtant, le rayon d'action des brigands saxons n'est pas très grand et les pillards ont nécessairement besoin d'une base, ne serait-ce que pour y stocker leur butin.
— Les traces des Saxons sont très difficiles à suivre car soigneusement effacées. Discrétion, magie ou engeance surnaturelle ?
— Le seigneur de la région, Eymeric de Ténebroc, a lancé quelques patrouilles à la recherche des pillards, mais leurs efforts n'ont eu aucun résultat pour le moment.
Et voici pour finir quelques élucubrations, révélées avec force hystérie et terreur collective...
— Les dévastations seraient l'œuvre de fantômes de Saxons, se relevant du champ de bataille du Mont Badon !
— Ce sont les faëes qui se vengent des hommes. Ils ont envoûté des Saxons et les ont transporté par magie pour anéantir les paisibles gens des campagnes, car les bûcherons se seraient par trop attaqués à la forêt ces derniers temps !
Il faudra bien un ou deux jours aux personnages pour rassembler tous ces éléments. Les villageois leur offrent une maigre hospitalité... mais ils peuvent aussi se rendre au château d'Eymeric de Ténebroc. L'accueil risquera fort de les surprendre (passez au paragraphe Une étrange hospitalité).

La vieille de la forêt

Si les personnages s'enfoncent dans les profondeurs des bois, pensant à une malfaisance des faëes, ils trouveront, après maintes erreurs et s'être perdus plusieurs fois dans d'épais fourrés, une cabane de bouleaux, dont les interstices sont bouchés avec de la mousse.
Une vieille femme y vit... Un peu druidesse (elle adore toujours les anciens dieux celtiques, et en particulier Cernunos), un peu sorcière, un peu rebouteuse, elle pratique les arts occultes à un faible niveau. Les habitants de la région ne mentionnent jamais son existence, car ils ont parfois recours à ses services, et seraient bien gênés de parler de leurs relations avec une païenne.
Si les écuyers se montrent affables, « la vieille » pourra leur donner quelques indices cryptés, car elle sait de nombreuses choses sur la contrée et les événements qui s'y déroulent, même si elle ne quitte pas sa masure. Elle pourra leur indiquer « qu'il faut se méfier des apparences », « que les loups se mangent quelquefois entre eux », « que l'aigle peut se transformer en vautour », etc.
Par contre, si elle est rudoyée, elle lancera une malédiction sur le plus importun avant de s'enfuir dans les bois : « Sache, jeune homme, que les anciens ont droit au respect. Pour que tu comprennes la leçon, tu porteras le poids de mes ans pour le mois à venir ! » Le personnage se verra alors affligé des maux d'une personne de quatre-vingts ans : rides, rhumatismes, douleurs lancinantes, voussure, voix chevrotante, etc. Il va de soi que ses capacités physiques seront fortement affectées !

L'escarmouche

Alors que les écuyers tentent de retrouver les traces des pillards dans un bosquet, ils remarquent un grand chêne auquel sont pendus quatre hommes, ressemblant à de parfaits Saxons. Ce fait est étrange, car seul le comte de Salisbury a le droit de haute justice et peut prononcer une sentence de mort... Mais de fait, les Saxons sont des ennemis déclarés du royaume de Logres et leur exécution immédiate peut être normale.
Pendant que les personnages réfléchissent ou examinent les corps, une bande de quelques bandits dépenaillés les assaillent. Ce sont des brigands locaux, qui œuvrent généralement au plus profond des bois et sur les routes, dépouillant les voyageurs... Ils ne s'attaquant jamais aux gens de leur région (ils ne sont pas fous). Les quatre « Saxons » pendus sont des compagnons à eux, et ils pensent que les écuyers sont les responsables de leur exécution. Après quelques passes d'armes, ils seront facilement vaincus et parleront tout de suite pour sauver leur peau.
Ils révéleront ainsi que les pendus sont de leurs amis, que ce ne sont pas du tout des Saxons même s'ils ont une certaine ressemblance physique avec ces derniers. Pourtant, les cadavres portent des vêtements saxons et des armes de même origine (peut-être un peu trop neufs)... Leurs quatre compagnons ont été capturés par des hommes d'armes du sire de Ténebroc quelques jours auparavant, lors d'une embuscade qui a tourné en leur défaveur. Ils sont indignés de les voir exécutés et non emprisonnés... Leur changement d'apparence les laissent complètement abasourdis : ils n'y comprennent rien !

Le château incendié

En fin de journée, une nouvelle colonne de fumée attire l'attention des personnages. Il s'agit d'un manoir, attaqué quelques heures auparavant par les fameux Saxons. Les rares survivants, des serviteurs du minuscule château et un homme d'armes, tentent de sauver quelques objets des décombres, tandis qu'une femme essaie de soigner de son mieux le maître des lieux, gravement blessé. Gwenbas de Pritchett, vassal du sire de Ténebroc et vavasseur du comte de Salisbury, est inconscient et son grand âge ne présage rien de bon pour son avenir... Sa fille, Cyrielle, a été enlevée par les Saxons, et nul ne peut se lancer à leur poursuite. Pourtant, ils n'ont que quelques heures d'avance. Le seul homme d'armes qui reste n'ose quitter son maître et implore les personnages de partir secourir la jeune fille pendant qu'il en est encore temps.

Cette fois, les brigands sont proches, et leur piste vient juste d'être masquée. Un bon jet de Chasse permet de la retrouver... Elle mène au château du sire Eymeric de Ténebroc, après un bref passage dans les bois ! Bien sûr, toujours pas la moindre trace d'un campement de Saxons... D'ailleurs, la présence de ces tristes individus dans la région commence à être de moins en moins crédible.

Une étrange hospitalité

Le seigneur de la région, Eymeric de Ténebroc, possède un petit manoir bien fortifié, bien qu'assez délabré, avec une garnison de quinze hommes d'armes (ce fait est assez exceptionnel...).
La bannière de Ténebroc flotte à la pointe du donjon : un aigle de pourpre sur champ d'argent (rappelez-vous la phrase sibylline de la vieille à propos de l'aigle qui se transforme en vautour). Mais le château a connu des jours meilleurs, et les remparts sont en assez mauvais état. Cependant, alors que ce fait indiquerait une certaine pauvreté, les habitants des lieux ont bonne mine, ne semblent pas souffrir de la faim et vivent apparemment dans une certaine opulence. Le contraste est assez saisissant. En fait, les « Saxons » qui pillent la région sont tout bonnement les gens du seigneur. Celui-ci a décidé de s'accorder un supplément de revenus pour satisfaire ses goûts de luxe, et a déguisé ses hommes pour masquer sa forfaiture... Quelques bandits de grands chemins pendus de temps à autre, correctement costumés et grimés, satisferont à ses yeux la populace...
Si les écuyers demandent l'hospitalité, elle leur est accordée avec répugnance et l'accueil est très froid. L'homme d'armes qui les reçoit leur fait clairement comprendre que le seigneur est « indisponible pour l'instant, et qu'il serait bon qu'ils reprennent la route dès le lendemain... » En effet, Eymeric de Ténebroc part à la première heure en direction de Camelot, pour participer au grand tournoi organisé par le roi. Les visiteurs sont placés à la basse table, au milieu des hommes d'armes (dont certains sont blessés... un indice !), et ne peuvent apercevoir le maître des lieux qu'au cours du repas. Il s'agit d'un homme corpulent, rougeaud, ressemblant plus à un bûcheron qu'à un chevalier ! Ses manières à table laissent fortement à désirer et il ne daigne même pas adresser la parole à ses « invités ».
Si les personnages souhaitent engager la conversation, celle-ci risque de dégénérer assez vite, surtout s'ils laissent échapper le moindre soupçon quant à l'identité des fameux Saxons. Eymeric de Ténebroc se montrera rapidement insultant, voire violent ! Mais il ne daignera pas croiser le fer avec un simple écuyer et menacera les personnages de ces arbalétriers s'ils veulent en venir aux coups. Il est en effet plus sage qu'ils se tiennent tranquilles, car leur infériorité numérique est immense (surtout avec la présence d'arbalètes !). Si l'adoubement des écuyers à Camelot ou le tournoi sont mentionnés, Eymeric de Ténebroc se fera une joie de claironner qu'il réglera ce compte pendant les joutes... « et qu'un accident mortel est si vite arrivé lors d'une trépignée quand un bavard ne sait pas tenir sa langue ». (Trépignée : combat de masse en tournoi, entre plusieurs dizaines de chevaliers appartenant à deux camps opposés).
Les écuyers sont logés dans la grange, dans des conditions fort désagréables. S'ils veillent assez tard dans la nuit, ils pourront entendre entre mâtines et laudes (vers 2 heures du matin) le cri d'une jeune fille, provenant de la plus haute salle du donjon, non loin des appartements du seigneur. S'ils posent des questions au personnel ou aux hommes d'armes, on leur parlera d'un fantôme qui hante le château depuis des générations... Il s'agit, bien sûr, de la jeune Cyrielle de Pritchett, qui défend son honneur. Elle y réussit pour cette nuit, surtout parce qu'Eymeric préfère prendre son temps et s'amuser un peu « avant de passer aux choses sérieuses ».
Les possibilités d'action sont faibles pour les personnages. Une fouille des lieux est indigne de futurs chevaliers ; mais s'ils s'y résolvent, ils trouveront des vivres volés dans les environs, des greniers pleins à ras bord, des objets provenant du manoir de Pritchett (portant le blason de Gwenbas), des vêtements et des armes de Saxons, etc. Une action en force est quasiment vouée à l'échec. Eymeric de Ténebroc refusera de se battre en duel, et il est impossible de l'y contraindre sous son toit. Par contre, l'enlèvement romanesque de la jeune fille au cours de la nuit peut être d'un très bel effet.
Eymeric de Ténebroc part dès le lever du jour pour le tournoi de Camelot. Il emmène avec lui la moitié de sa garnison et laisse sa captive enfermée dans une chambre du donjon, sous bonne garde. Il voyage par petites étapes, mais ne perd pas trop de temps. Il serait fort peu sage de la part des personnages de voyager en sa compagnie. Dans ce cas, ils risquent fort un mauvais coup lors d'une nuit de bivouac. Cependant, si les écuyers préfèrent attendre le départ du maître des lieux pour libérer Cyrielle, ils pourront gagner Camelot à temps pour le tournoi.
Le règlement de l'affaire ne pourra se faire qu'à Camelot, devant le comte de Salisbury dont Eymeric de Ténebroc est le vassal, et le roi Arthur lui-même. Mais il leur faudra attendre le tournoi et leur adoubement pour que leur parole de tout nouveau chevalier puisse appuyer leurs accusations. Le témoignage de Cyrielle de Pritchett s'avérera aussi capital.

Une rencontre fort courtoise

A la veille de leur arrivée à Camelot, alors que la petite troupe chemine au sein d'un paisible bois, sa progression est interrompue par une douzaine de personnes engagées dans une discussion animée, presque violente. En se rapprochant, les voyageurs peuvent distinguer les cavaliers : quatre chevaliers et leurs écuyers, une dame d'une trentaine d'années fort bien vêtue, un homme portant un luth dans son dos (un ménestrel sûrement attaché à leur maisonnée). Face à eux, un cavalier à l'écu d'argent plain (entièrement blanc) semble leur barrer la route d'une façon fort déterminée. Il porte une cotte de cuir renforcée d'anneaux, et un heaume en fort mauvais état dissimule à peine son visage. Une silhouette revêtue des habits d'un valet gît sur le sol, à quelques pas des chevaux. La situation est aussi bloquée que le sentier, environné d'épaisses broussailles interdisant de couper à travers les taillis ! Le jeune homme qui s'interpose ainsi se nomme Gaynor d'Eckeyrd, troisième fils d'un chevalier de petite fortune. Son père, qui ne l'a jamais aimé, a toujours refusé de l'adouber et l'a renié après une violente dispute (ce qui explique l'écu sans armoiries). Brûlant de prouver sa valeur et voulant à tout prix participer au tournoi de Camelot, le jeune Gaynor a décidé d'affronter un chevalier pour démontrer qu'il était digne de recevoir l'épée et les éperons d'or. Il compte alors invoquer sa victoire sur un chevalier reconnu pour demander au roi Arthur de l'adouber...
Un seul problème se pose : aucun des quatre chevaliers (de la famille d'Arindel) n'accepte de combattre un simple écuyer. Renaud, l'aîné et le chef de la famille, a ordonné à son valet d'écarter la monture de l'importun, mais Gaynor ne l'a pas laissé faire et l'a assommé sans aucun complexe. Les écuyers des d'Arindel, méfiants à juste titre et incertains de leurs droits et de leurs devoirs, n'ont pas osé s'avancer pour combattre.
La lance au poing, le cavalier aux armes d'argent attend celui qui acceptera de l'affronter. Quand les personnages surviennent, Renaud d'Arindel commence à s'empourprer et à injurier le jeune homme : ▷



« Face de carême, vas-tu faire dégager ta bourrique avant que le sang ne me monte à la tête ! Que le Diable te dévore les entrailles… » (Improvisez librement la suite).
Il existe plusieurs façons pour les voyageurs de libérer la route. Il est certain que si la troupe des personnages joint ses forces à celles des d'Arindel, le pauvre Gaynor ne pèsera pas lourd et sera rapidement vaincu. Seulement, la manière sera peu glorieuse et la perte de points de gloire calculée en conséquence. L'un des personnages, lui-même écuyer, peut accepter le duel pour débloquer la situation… Cela ne satisfera pas pleinement Gaynor, qui souhaite affronter un chevalier, mais il ne pourra refuser le combat sans perdre la face.
Si quelqu'un accepte d'affronter Gaynor, celui-ci lui demandera courtoisement de décliner son nom et son lignage, puis révélera ensuite son identité. Il propose l'emploi d'armes courtoises (lance émoussée et épée protégée). Bien sûr, si les personnages utilisent des armes normales, ils infligeront des blessures elles aussi tout à fait normales.
A la suite de cette rencontre, Gaynor n'en voudra pas à l'écuyer qui l'a affronté et quittera la route, même s'il est blessé (il est trop fier pour demander de l'aide). Les personnages des joueurs peuvent alors lier connaissance avec la famille d'Arindel… Ceux-ci pourront leur apporter leur appui à Camelot, pour les sombres événements qui se préparent.

Règlements de comptes à Camelot

Après cet incident, le voyage jusqu'à Camelot se déroule dans des conditions parfaites. Lors de leur arrivée dans la plus belle ville du royaume, décrivez les merveilles de la capitale en vous aidant du livre des règles (page 26), et présentez les grands du royaume en quelques mots : le roi Arthur à la tribune royale, escortant la reine Guenièvre rayonnante de beauté… Le sénéchal Ké, très préoccupé de ses atours… Gauvain, déjà revêtu de son armure et plastronnant auprès des dames, sûr de ses prochaines victoires… Le mentor des personnages et le comte de Salisbury se trouvent auprès du roi. Ils présentent, très heureux, les jeunes hommes à toute la cour.

Si les écuyers énoncent devant tous leurs accusations, le comte leur demandera dès les premiers mots de se taire et de venir s'expliquer en privé. Il les écoutera d'une oreille attentive et les croira sans la moindre difficulté. Il leur conseille alors d'attendre d'être chevaliers s'ils veulent eux-mêmes porter l'accusation en public. Sinon, il se chargera d'envoyer un de ses hommes liges accompagné de quelques soldats pour rendre justice, après le tournoi (une fin qui manque un peu de panache…).
La cérémonie d'adoubement a lieu le matin même du tournoi. La trépignée a lieu tout de suite après, et Eymeric de Ténebroc charge les nouveaux chevaliers qui lui ont causé tant de problèmes, désireux de leur faire rendre gorge. Quelques-uns de ses amis lui prêtent main forte si besoin est.
La situation peut aussi dériver en jugement de Dieu, solution qu'adoptera le roi Arthur si la parole des jeunes chevaliers est la seule preuve contre celle d'Eymeric de Ténebroc, si l'accusation est portée publiquement après leur adoubement. Le témoignage de Cyrielle de Pritchett le dispensera de cette mesure et lui permettra de juger immédiatement le félon.
Néanmoins, le roi laisse la possibilité à l'un des jeunes chevaliers de défier en duel Eymeric de Ténebroc, si l'un d'eux le désire.

Cyrielle demandera d'ailleurs un champion pour combattre en son nom et tuer l'assassin de son père, car elle a appris la mort de celui-ci, décédé des suites de ses blessures, en arrivant à Camelot.
Si Eymeric de Ténebroc n'est pas mort à la fin du tournoi ou après un duel, il est déclaré félon, déchu de ses titres et droits de chevalier et banni du royaume. (Peut-être ira-t-il rejoindre les Saxons ?) Le comte de Salisbury fait de Cyrielle de Pritchett sa pupille et la prend sous sa protection… Ne manquez pas cette occasion d'amorcer une idylle avec l'un des personnages, surtout que la jeune fille offrira en dot à son époux le manoir de Pritchett ! Quant aux terres d'Eymeric de Ténebroc, elles sont rendues au comte qui en disposera selon son bon plaisir. Peut-être les octroiera-t-il à l'un des jeunes chevaliers d'ici quelques années, quand ils auront fait leurs preuves… ■

Anne Vétillard
illustration : Rolland Barthélémy



CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

Brigands

TAI 10, DEX 10, FOR 10, CON 13, APP 10.
Vitesse 2 (+1), dégâts 3d6, points de vie 23, bâton 10, dague 6. Haine (chevaliers) 12, vigilance 15, chasse 12.

Eymeric de Ténebroc

Gloire actuelle 1500.
TAI 15, DEX 11, FOR 14, CON 15, APP 11.
Vitesse 3, dégâts 5d6, points de vie 30, armure 12 + écu. Epée 21, lance 16, lance de fantassin 10, dague 10, bataille 16, équitation 16. Cruel 15, égoïste 18, luxurieux 14. Vigilance 12, connaissance des Saxons 15 (due à ses campagnes de jeunesse), courtoisie 10, premiers soins 10, héraldique 10, chasse 10, tournoi 10. Age : 34 ans.

Hommes d'armes d'Eymeric de Ténebroc (les « Saxons »)

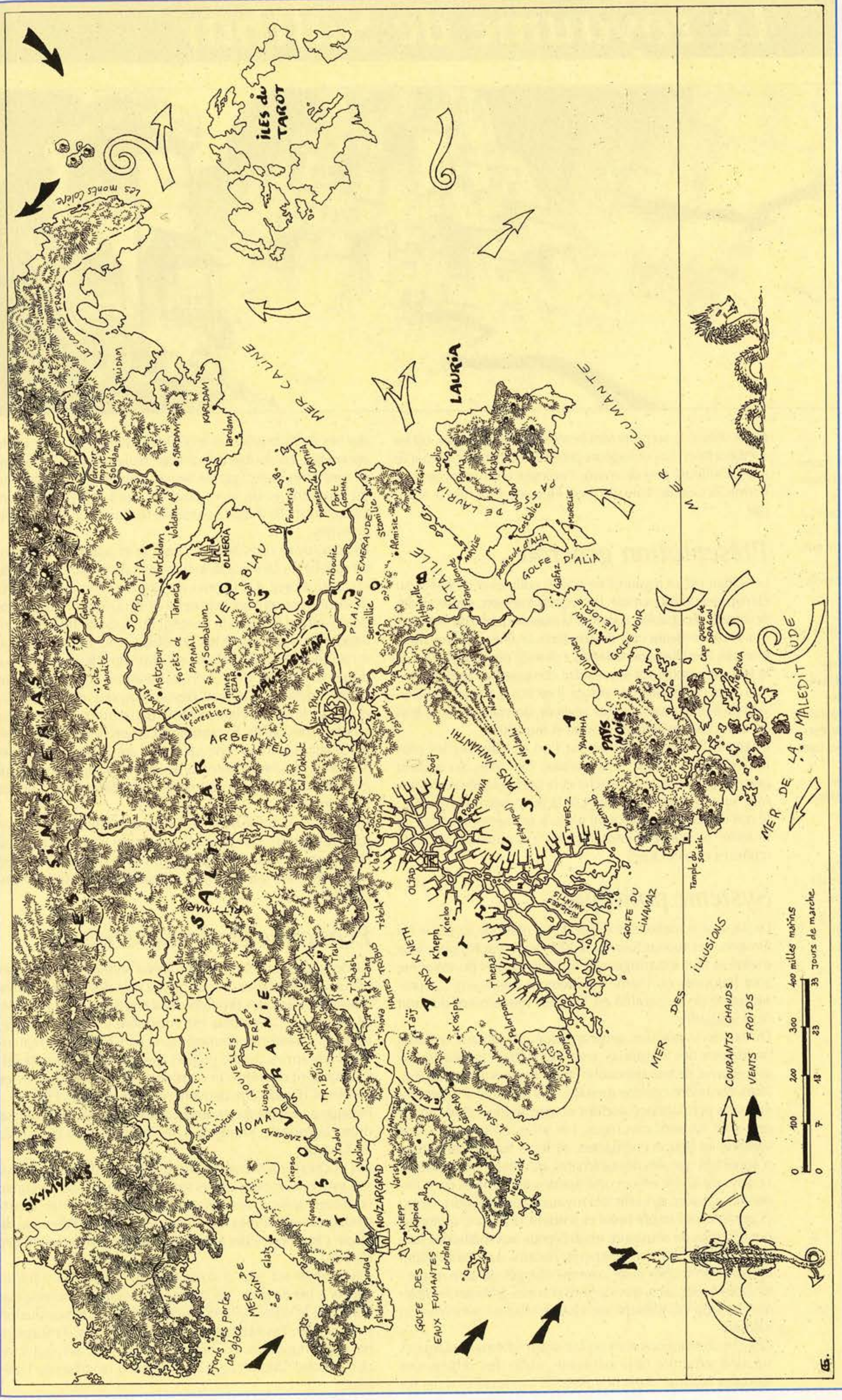
TAI 9, DEX 10, FOR 10, CON 15, APP 10.
Vitesse 2 (+1), dégâts 3d6, points de vie 24, armure 4. Arbalète légère 18 (1d6+10, portée 150 mètres, 1/round de combat). Valeureux 10, vigilance 12, chasse 8.

Cyrielle de Pritchett

Gloire 250. TAI 10, DEX 13, FOR 10, CON 15, APP 18.
Vitesse 2 (+2), dégâts 3d6 (retirez un dé aux dégâts pour la dague), points de vie 25, armure 1 (vêtements). Dague 10. Chaste 18, valeureuse 12, loyauté (famille) 15. Premiers soins 16, chirurgie 10, industrie 10, gestion 10, bataille 10. Fief : un manoir. Age : 17 ans.

Gaynor d'Eckeyrd

Gloire actuelle 500.
TAI 14, DEX 11, FOR 11, CON 14, APP 11.
Vitesse 2, dégâts 4d6, points de vie 28, armure 8 + écu. Epée 15, lance 13, lance de fantassin 6, dague 5, bataille 10, équitation 10. Valeureux 15, honneur 18, fier 18. Vigilance 10, courtoisie 5, premiers soins 10, héraldique 5, chasse 5, tournoi 10. Cheval : chargeur (6d6). Age : 19 ans.



Carte de PAORN

Carte « officielle » destinée au meneur de jeu.
Les autres cartes des empires sont « approximatives », car la cartographie est loin d'être une science exacte sur Paorn. Les joueurs qui les auront en main auront sûrement quelques surprises…

Le royaume de Salthar



Fleuves et eaux

La plupart des fleuves de Paorn prennent leur source à l'intérieur du Salthar. Les souverains de ce royaume se sont donc autoproclamés Curateurs des Eaux vives, moyennant quoi ils ont obligé leurs voisins à leur verser une taxe annuelle, garante du bon débit... Aux frontières du Salthar, les eaux fluviales sont maîtrisées par d'imposants ouvrages relevant à la fois du barrage et de la forteresse. Ils abritent des garnisons chargées de surveiller l'entrée du royaume. Ces constructions sont bordées, côté fleuve, par d'étranges tours solidement défendues, aussi jalousement gardées que les bijoux de la couronne. Officiellement, ce sont des entrepôts militaires, mais des informations (non confirmées) indiquent qu'elles regorgent de produits nocifs qui, en cas de guerre, pourraient être déversés dans les fleuves de manière à en empoisonner les eaux...

Ses voisins le surnomment le royaume des Brumes, ou les Baronnies. Les voyageurs préfèrent le contourner par le sud ; d'ailleurs peu de routes commerciales le traversent, hormis la Grande Voie des Trois Fleuves, d'Ouruks à Astrapur.

Présentation générale

Le Salthar est un royaume de hautes collines et de forêts, au climat continental humide. Les massifs forestiers, denses et difficilement pénétrables, couvrent la majeure partie du territoire. On y trouve beaucoup de conifères et une grande variété d'arbres à feuillage persistant. La densité de la végétation et la taille des arbres ont souvent fait comparer les forêts saltharites à des cathédrales de verdure. Il est vrai que le soleil a souvent du mal à percer la voûte végétale, donnant aux sous-bois un aspect naturellement sombre et inquiétant.

L'axe du Salthar est formé par l'un des fleuves les plus importants de Paorn : le Linamaz. Ces rives accueillent une région fertile, la plus riche et la plus peuplée du royaume. Au nord-ouest et au sud-est, là où s'arrête la forêt et où le dos des collines s'arrondit jusqu'à permettre le travail de la terre, se trouvent deux régions à dominante agricole (cultures et pâturages).

Système politique

Le pays est actuellement dirigé d'une main de fer par le roi Drogon. Les monarques du Salthar sont réputés pour leur dureté et leur intransigeance lorsque les lois du royaume sont bafouées ou même simplement menacées. La présomption de culpabilité est l'un des fondements du droit écrit saltharite.

Du fait de sa position géographique, acculé aux terribles montagnes des Sinistérias, entouré par trois puissants voisins et privé de tout débouché maritime, le Salthar s'est toujours considéré comme menacé. Les saltharites se sentent épiés en permanence par des voisins avides, et les étrangers sont souvent mal reçus. Les villes du royaume sont sombres et peu accueillantes, et leurs ruelles tortueuses n'apportent que des désagréments au visiteur trop curieux.

Le pays est divisé en circonscriptions territoriales dans lesquelles agissent des officiers royaux appelés baillis. Ceux-ci perçoivent l'impôt royal et rendent la justice, quand ils ont le temps de soustraire les prévenus aux méthodes souvent expéditives des seigneurs locaux. Les baillis sont entourés de scribes et de commis chargés de faire respecter la loi écrite, ainsi que de gens d'armes arborant l'emblème du loup bondissant sur champ d'azur (armoiries du Salthar).

Ces circonscriptions sont en fait artificiellement plaquées sur une structure déjà existante, celle des seigneuries féodales (surtout dans la vallée du Linamaz et dans les duchés de Rittmark et d'Arbenfeld). Malgré sa complexité apparente, ce double quadrillage réglementaire et répressif fonctionne sans trop de heurts. Dans les faits, il dépend du charisme et de la volonté du bailli et des seigneurs locaux. Un bailliage regroupe toujours plusieurs seigneuries.

La cour royale de Salthar est, dans sa structure, d'une grande simplicité. Le roi et la reine vivent dans leur château du Haut Kronberg. En dehors de l'environnement habituel de courtisans (encore que celui-ci paraisse ridicule à côté de royaumes tels que la Burgonnie), il existe trois personnages clés : Philémonte le Connétable, chef des armées (qui est toujours le duc de Rittmark) ; Korweiss le Sénéchal qui dirige la Maison du roi et ses relations avec l'étranger (tâche traditionnellement dévolue au duc d'Arbenfeld) ; et Eyvrin le Chancelier, nommé par le roi parmi les plus méritants des baillis. Il coordonne l'action de ces derniers et, de ce fait, à la main mise sur toute l'administration royale. Seules les plus importantes forteresses et la capitale ont pour garnisons des troupes qui dépendent directement du roi Drogon.

Mais la clé de voûte de la politique saltharite repose incontestablement sur un réseau d'espions qui n'a pas son pareil sur Paorn. Les espions de Drogon sont partout et savent tout. A tel point que le Salthar est nimbé d'une aura d'invincibilité.

Economie et classes sociales

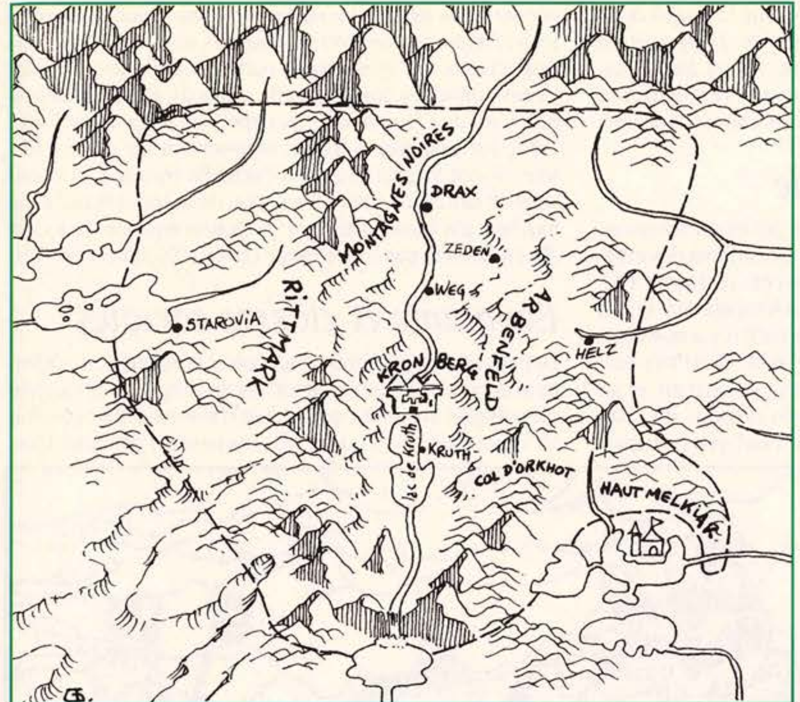
La densité et les dangers des forêts saltharites n'ont pas découragé les colons. On trouve ça et là des villages vivant essentiellement des produits de la chasse et de la cueillette. Le peuple des forêts est considéré comme sauvage, rude à la besogne, courageux, et fort habile au maniement des armes (hache ou arc). Les archers des forêts saltharites sont reconnus et considérés sur tout Paorn, et les meilleurs d'entre eux peuvent rivaliser avec les Elfes.

Presque au centre du royaume, au bord du lac de Kruth, se dresse la capitale, Kronberg. C'est là que se tient la cour du roi Drogon.

Les duchés de Rittmark (au nord-ouest) et d'Arbenfeld (au sud-est) sont les deux autres régions prospères du royaume.

Le Rittmark jouit des eaux poissonneuses du lac d'Artweiler, et ses collines basses sont propices à l'élevage de bétail. On y trouve des troupeaux de chevaux sauvages très réputés.

L'Arbenfeld est plus à vocation agricole et constitue le grenier à blé du pays. Les bourgs y sont plus nombreux que dans tout le reste du royaume et la densité de population y est élevée. Les échanges commerciaux avec la Burgonnie sont importants. La route des Mille Marches, qui franchit le col d'Orkhot, relie l'Arbenfeld à la vallée du Linamaz.



Chevaucheurs et guides

Au fil des siècles, sont apparues deux professions qui, encouragées par le pouvoir royal, ont fini par être totalement contrôlées par l'administration saltharite.

Les Chevaucheurs

Regroupés au sein d'une guilde, ils parcourent le Salthar en tous sens, acheminant tous les documents administratifs officiels. Sauf exceptions, ils ne travaillent pas pour les particuliers. A cheval ou à pied (certains sont de remarquables coureurs de fond), ils connaissent les tours et les détours des routes et sentiers du royaume. On dit qu'ils empruntent des raccourcis connus d'eux seuls, et que leur guilde possède dans ses archives des documents révélant un système de voies de communication tenues secrètes et jamais utilisées.

Les guides

Ne se promène pas en Salthar qui veut ! Serfs, chasseurs et forestiers sont traditionnellement attachés aux terres qu'ils occupent. Par contre, les marchands et les voyageurs ne peuvent pas se déplacer sans un « titre de déambulation » qui leur est délivré par un clerc du bailliage à l'intérieur duquel ils circulent. De surcroît, ils se voient affectés d'office un guide (à leur charge) qui les accompagnera dans tous leurs mouvements tant qu'ils seront à l'intérieur du royaume. De la sorte, ils ne seront pas tentés de percer à jour les secrets du Salthar ! Les guides sont incorruptibles (ils risquent la mort en cas de fraude).
Bien entendu, il arrive que des marchands ou des voyageurs pénètrent en Salthar sans remplir toutes ces formalités. Ils risquent alors les pires ennuis. Le sort des contrevenants dépend en grande partie de la mansuétude du bailli local.

Histoire

A l'origine, le Salthar se développa dans la vallée fertile du Linamaz, à l'ombre des montagnes Noires. Après une période troublée de guerres féodales, le royaume fut unifié par Sorbhan le Terrible puis par son fils, Trabahn le Doux, qui instaura les premiers bailliages.
Par la suite, Madhron l'Avide étendit le royaume vers l'ouest, au-delà des montagnes Noires, jusqu'au lac d'Artweiler. Il autorisa également l'implantation de colonies naines dans les montagnes Noires et encouragea l'exploitation de mines d'or.
Son arrière-petit-fils, Strash le Cruel fut certainement le souverain le plus craint de l'histoire saltharite. Avec son demi-frère Vrud le Borgne, il entreprit une longue campagne militaire vers l'est, à l'issue de laquelle il parvint à annexer une large province à l'ouest des montagnes Noires. La région nouvellement conquise fut appelée Arbenfeld et intégrée « pour l'éternité » au royaume de Salthar. Mais à l'extrémité de cette province, se trouve un bailliage (le Haut Melkiar), dont les habitants ont obstinément conservé des coutumes et une mentalité burgonnes. D'où une querelle frontalière permanente entre les deux royaumes et un climat perpétuellement tendu.

Mœurs

Les mœurs du pays sont plutôt austères, surtout dans les villes. Le Salthar a développé une société inégalitaire dans laquelle la femme n'a pratiquement aucun droit. Les lois du royaume ne badinent pas avec la moralité, et la « coquetterie aguichante » est un délit appelant souvent des châtiments corporels et publics. Citons au passage Ermold le Noir qui, dans *Salthar : ébauche d'une société idéale ?* dresse un portrait saisissant de la femme saltharite : « Ses vêtements sont longs et amples, souvent de couleur sombre. Elle se doit d'arborer un air d'humilité respectueuse. Elle ne peut adresser la parole qu'à son mari, ou à un parent proche, car les prêtres prétendent que les jacasseries des femmes, emportées par les vents, sont d'une telle ineptie qu'elles ont pour effet d'irriter les dieux. »

Religion

Sur le plan religieux, le Salthar est relativement tolérant. Les cultes sont multiples dans les campagnes et les forêts, mais il n'existe guère plus de deux ou trois religions importantes dans le royaume. Celles-ci sont soumises à l'autorité royale dès lors qu'il s'agit de nommer un grand prêtre ou de construire un nouveau temple.
Les non-Humains circulent librement dans le pays. On trouve quelques Elfes dans les forêts du sud-ouest, et des communautés naines dans les montagnes Noires.

Capitale et cités notables

Bâtie il y a plusieurs siècles, Kronberg, la capitale, est une cité ramassée entre le lac de Kruth et la colline du Haut Kronberg dominée par le palais royal. C'est une ville animée (notamment à proximité du lac), mais mal agencée, les rues étroites ne favorisant pas la circulation. Les gens y sont à la fois maussades et pressés. La mauvaise foi des Kronbergiens est proverbiale.
Au contraire, Starovia, située dans la province de Rittmark, est une ville éclatée et assez riche du fait de son commerce avec la Tsovranie.
Arnifol est la capitale de la province d'Arbenfeld. C'est une ville riche, puisqu'elle est également le grenier à blé saltharite. En raison de la proche frontière avec la Burgonnie et des problèmes liés au bailliage du Haut Melkiar, on y rencontre beaucoup de soldats.

INSTANTANÉS

LE FAUX GUIDE...
A peine arrivés en Salthar, les aventuriers se voient proposer les services de Moosh, un guide « assermenté », qui ne demande qu'à les emmener là où ils le souhaitent... C'est en fait un membre d'une bande de malandrins qui n'aura de cesse de faire tomber les aventuriers dans des traquenards.

LA CHASSE AU GRABUGEUR
Les aventuriers sont sollicités par les habitants d'un village forestier dont les enfants sont régulièrement enlevés par un grabugeur, une sorte de loup-garou local. En fait, il s'agit d'une bande de trafiquants d'esclaves utilisant le mythe du grabugeur pour enlever des enfants et les revendre dans les villes...

LE PLI SECRET
Les aventuriers découvrent le corps d'un jeune chevaucheur tué par une bête sauvage. Il porte un pli urgent adressé au duc d'Arbenfeld. Nos amis gagneront la reconnaissance d'un tel personnage en poursuivant la mission. Le duc est actuellement en tournée d'inspection dans le Haut Melkiar. Sauront-ils le contacter en évitant les espions burgons ?

La Tsovranie

Note à l'attention des voyageurs

En Tsovranie, plus vous aurez l'air riche et arrogant, mieux vous serez servi... en principe. En effet, les mécontents ne sont pas encouragés à s'exprimer ouvertement. Il y a donc toute une tradition de guéguerre sournoise envers les puissants du jour, si le peuple n'en est pas satisfait. On a vu des communautés entières payer leurs impôts avec deux ans de retard, des régiments désobéir à leurs commandants...
Selon les cas, cela peut aller de la « fausse bonne volonté » au sabotage en passant par l'application des ordres à la lettre sans souci des conséquences (soi-disant !). Les aventuriers exagérément pénibles trouveront des cafards dans leur soupe, verront leurs chevaux mal soignés, seront expédiés sur de fausses pistes... Le tout avec les apparences de la servilité la plus parfaite, et un respect sans failles. Bien entendu, les coupables jouent les imbéciles si on leur adresse des reproches. Dans ce genre de cas, recourir à la force ne se fait pas.
Cela choquerait tout le monde et serait le présage d'ennuis bien plus graves.

Bouroutch

Beaucoup de trappeurs partent faire fortune dans le grand nord. Peu reviennent. C'est aussi une ville de garnison importante, pour lutter contre d'éventuelles incursions orques. Le climat est assez froid pour que tous les ans, les citoyens tiennent un concours de sculpture sur glace.

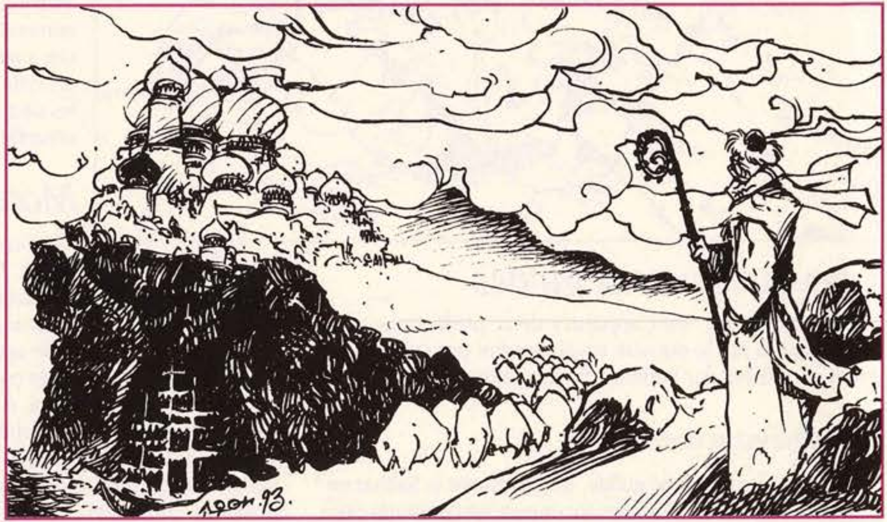
Nesseisk

C'est un haut lieu de la piraterie, qui n'épargne que les armateurs qui consentent à acquitter un « droit de passage » coquet, mais raisonnable. Les autorités tsovraniennes parlent de mettre un terme à ce scandale depuis maintenant un siècle. L'inertie et une bonne dose de corruption les ont empêché de bouger, mais les choses pourraient changer sous peu. Le Conseil des Capitaines, qui dirige la ville, entretient d'excellentes relations avec les communautés naines de la région et avec les tribus de nomades wathgars de la frontière.
Pour ces derniers, on parle même de traité d'alliance secret...

La Tsovranie offre deux visages. Celui de la moitié occidentale est composé de centaines de villages et de bourgs à l'histoire parfois très ancienne. A l'est au contraire, le vent court durant des lieues sans rencontrer la moindre construction humaine. Mais les choses changent.

Présentation générale

L'empire tsovranien est un pays de plaines immenses, sillonné de fleuves interminables qui descendent des montagnes de Glace pour aboutir sur une côte rocheuse. Celle-ci jouit d'un climat légèrement plus tempéré que le reste du pays. Les mauvais esprits disent qu'il n'y a que deux saisons : un hiver froid et un autre, glacial. C'est très exagéré. Il ne neige guère que deux cents jours par an, et les températures descendent rarement en dessous de -20°, même très au nord. Quant aux villes du sud, elles jouissent d'un climat tempéré, voire chaud.



Le nombre précis d'habitants est inconnu. Par contre, il est certain qu'il est en augmentation rapide. D'ici une génération au plus, de sérieux problèmes de surpopulation vont se poser. Les natifs sont généralement petits, trapus, blonds ou roux. Seule exception : les cavaliers nomades, plus élancés et bruns. Tous parlent la même langue, qui réserve une foule de mauvaises surprises à l'étranger désireux de s'instruire (ils sont très fiers d'avoir la grammaire la plus hérissée de difficultés du continent). Leur panthéon est remarquablement simple, avec seulement deux divinités majeures. Zoltan le Tout-Puissant représente la Terre. C'est le créateur et le souverain du monde. Kyaïla, sa femme, est le Ciel ou l'Océan selon les régions. Elle est tenue dans un rôle subalterne, sauf chez les nomades où elle est considérée comme l'égale de son mari. Ils ont beaucoup d'enfants, parmi lesquels les jumeaux Orge et Blé, les dieux des fleuves, etc. Tout cela est chapeauté par un clergé structuré, dirigé depuis Zargrad par un patriarche.

Système politique

On comprend qu'au sortir de plus de cinq siècles de guerres civiles, les Tsovraniens se soient rangés avec soulagement derrière un pouvoir fort. Mais il n'y ont mis aucune réserve. Pour le citoyen de base, l'impératrice Ælia est la seule et unique source d'autorité. Tout lui appartient. Ses moindres souhaits sont des ordres. Il convient d'y obéir aveuglément. Même les classes cultivées, clercs, lettrés et marchands, sont de cet avis. En fait, la religion apporte même quelques justifications supplémentaires à cette soumission, imitée de celle que l'on doit à Zoltan le Tout-Puissant. La réalité est évidemment beaucoup plus complexe.
Le pays est immense et, malgré les efforts des trois précédents empereurs, absolument pas homogène. Le souverain ne règne en fait que sur son domaine propre (Zargrad et sa région, Novzargrad, pas mal d'enclaves sur le Long Fleuve, plus toutes les Nouvelles Terres à l'est). Le reste du territoire est géré par les autorités locales. Selon les cas, il s'agit de nobles vassaux, d'autorités élues ou de chefs de tribus. Tout ce petit monde cœxiste plus ou moins facilement. La noblesse tient ses privilèges de l'époque d'anarchie, et n'a guère de respect pour l'impératrice. Il n'y a pas encore eu de rébellion ouverte, mais c'est surtout parce que les souverains précédents ont toujours suivi leurs « conseils respectueux ». L'Eglise prend part avec enthousiasme aux joutes politiques. Jusqu'ici, elle soutenait le trône. Depuis que c'est une femme qui l'occupe, elle est plus réservée. Enfin, les cavaliers nomades représentent un dernier facteur. Ils ont toujours soutenu l'actuelle dynastie, et continueront tant qu'ils auront l'occasion de se battre et qu'on ne touchera pas à leurs pâturages. Ils représentent une force dont Ælia n'hésitera pas à faire usage contre d'éventuels révoltés.

Economie et classes sociales

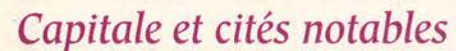
Le pays est essentiellement agricole. Les plaines qui s'étendent entre les différentes branches du Long Fleuve recèlent un potentiel immense, qui est loin d'être totalement exploité. Plus on va vers l'ouest, plus les paysans sont mal lotis. Le servage existe, et la plupart vivent et meurent comme propriété d'un seigneur. Ceux qui fuient peuvent se réfugier dans les Nouvelles Terres. Les commissaires impériaux n'y posent pas de question, et ne font aucune difficulté pour attribuer des lopins de terre exemptés d'impôts... La côte et le cours du Long Fleuve sont très fréquentés par les marchands. A l'exception de quelques cités où ils dominent le Conseil, ils n'exercent guère d'influence. Les prêtres sont très nombreux. Tous les villages en ont au moins un.
Les cavaliers nomades errent librement dans les grandes plaines de l'est. Ils sont plus rares à l'ouest. Ils représentent une culture différente, mais respectée et relativement bien intégrée. En échange de la promesse de faire la guerre pour l'empereur, ils ont obtenu toutes sortes de libertés. Il se produit parfois des frictions avec les paysans sédentaires. Leurs chefs ont le même rang que les plus hauts nobles des cités, ce qui ne manque pas de faire rager ces derniers. Les nomades sont très peu nombreux (5 % de la population), mais profitent d'immenses privilèges. En échange, ils sont censés verser leur sang pour la défense du pays. C'est, au mieux, de la théorie... en pratique, ce sont souvent des brutes ignorantes qui méprisent tactique, stratégie, science... Leur incurie a suscité une classe de scribes-fonctionnaires. Ce sont souvent eux qui gèrent les immenses propriétés de leurs maîtres. Ils sont haïs et méprisés des paysans, et généralement assez imbus d'eux-mêmes.
Enfin, tout en haut de la pyramide, l'impératrice Ælia gouverne, aidée d'un Grand Conseil.
Les Nains sont relativement nombreux, et très bien acceptés par les Tsovraniens matérialistes et pragmatiques. En revanche, les Elfes sont rares. Le pays est trop gris et triste pour eux. Quant aux Pieds-Velus, il en existe quelques communautés à l'intérieur des terres. Selon leur habitude, ils ont formé des petites communautés agricoles. L'arrière-pays vit sous la menace de toutes sortes d'humanoïdes

vindicatifs qui représentent un excellent facteur d'unification.

Histoire



Les populations qui occupaient la bande côtière de l'ouest se sont senties unies par un destin commun assez tôt. Des fragments de chroniques remontant à deux millénaires font état d'une sorte de « proto-royaume ». Il s'agissait en fait d'une confédération très souple, soumise à l'autorité purement nominale d'un grand-prince. Le désir de coloniser l'arrière-pays amena les cités-Etats à prendre de plus en plus d'initiatives communes. Les plus dynamiques prirent le pas sur les autres, et en fin de compte, ce fut sous l'autorité des dynastes de Bouroutch que la Tsovranie connut sa première et fort brève période d'unité. Elle dura moins d'un siècle, jusqu'à la mort de Boleslas le Fertile. Ce dynaste eut la très mauvaise idée de mourir intestat, en laissant derrière lui dix-sept fils adultes. Tous étaient « conseillers » dans les diverses cités soi-disant souveraines (ce titre recouvrant en fait les attributions d'un gouverneur). Tous se proclamèrent seul et unique successeur de leur père. Les cinq cents années suivantes furent atroces pour le commun des mortels et le restent pour les écoliers, obligés d'apprendre par cœur la liste des batailles et des souverains des différentes cités. Au bout du compte, l'ordre fut restauré par Rogi le Grand, un « parvenu » originaire des colonies de l'intérieur des terres, et plus précisément de la cité de Zargrad. Ses deux successeurs perfectionnèrent son style de gouvernement, et laissèrent un pays suffisamment solide et uni pour qu'une nouvelle guerre civile n'éclate pas à l'avènement de l'actuelle impératrice.



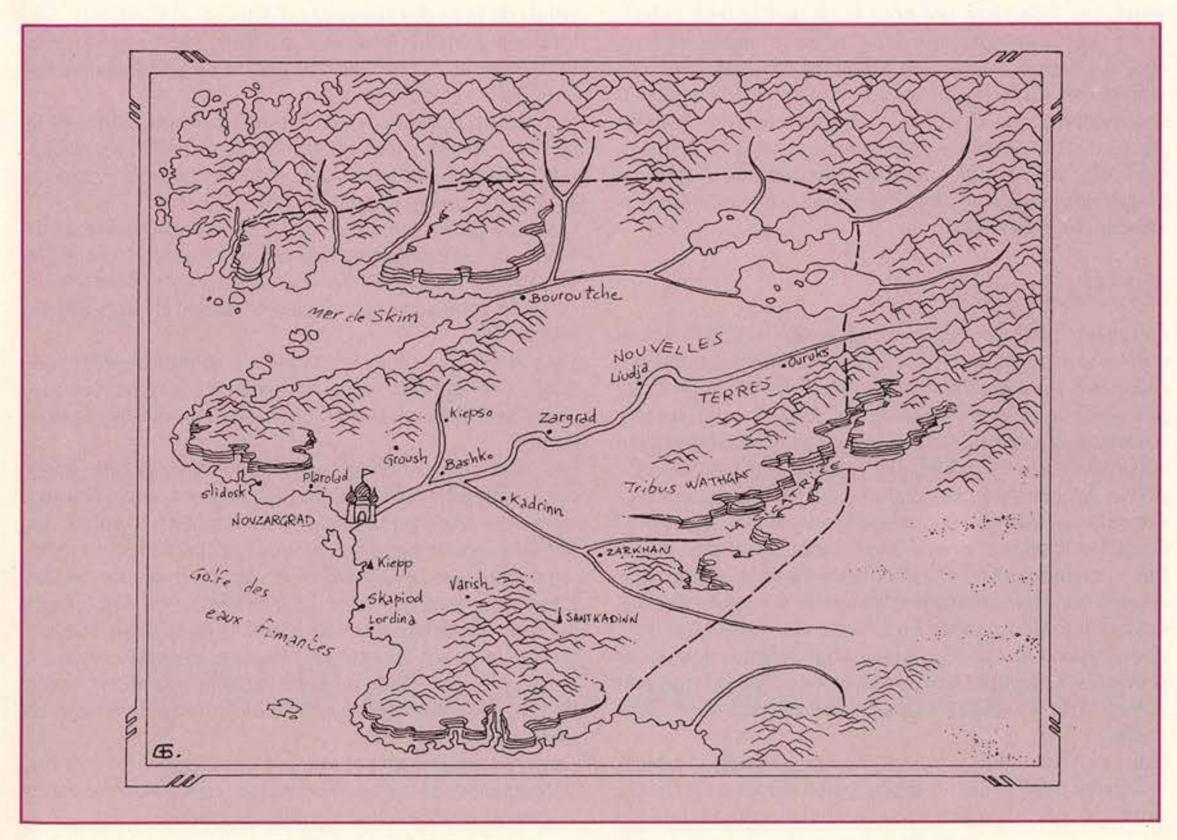
Capitale et cités notables

— **Novzargrad**. Une cité neuve, édifiée sur les ruines d'une ville détruite au cours des guerres civiles. En fait « neuve » n'est même pas le mot juste. « Inachevée » serait plus juste. Les travaux ont commencé il y a deux ans, à l'avènement de l'impératrice. Malgré le concours de nombreux architectes nains, elle est loin d'être terminée... Le Palais des Merveilles est déjà la résidence officielle de la souveraine, mais seul le corps de logis principal est habitable. Même chose pour les deux grands temples et l'avenue de la Paix, où se trouveront les résidences de nobles ; bien souvent, seule la façade est terminée. Il est vrai que ce sont de véritables œuvres d'art. On cite à ce sujet le cas de plusieurs princes qui se sont ruinés à vouloir surpasser leurs voisins... et qui n'ont plus de quoi construire le reste. Le port, lui, est presque achevé. Ce sera le plus grand du pays. Il n'est pas encore très fréquenté, mais les rares marchands qui ont eu l'intelligence de s'y installer font des affaires en or.

— **Zargrad**. Il y a deux cents ans, ce n'était encore qu'un gros bourg au centre des Nouvelles Terres. L'ascension d'un de ses citoyens au Trône d'Or et de Fer en a fait la capitale. Elle a grandi trop vite. Insalubre et mal située, elle vient de perdre son rang au profit de Novzargrad. Inutile de dire que ses citoyens sont furieux... Il leur reste le négoce pour se consoler. C'est en effet une étape importante sur la route du Salthar, et sa foire annuelle est renommée sur tout le continent.

— **Bouroutch**. L'ancienne capitale porte le surnom de cité du Givre. Construite presque entièrement en bois, elle a brûlé à plusieurs reprises au cours des guerres civiles. Le Château-Vieux, une gigantesque forteresse, reste le seul vestige de l'ancienne époque. Dépeuplée et appauvrie, elle garde encore une certaine importance commerciale. Elle exporte des fourrures, de l'ambre et de l'huile de baleine.

— **Neisseisk**. Située à l'extrême sud du pays, cette cité est le cauchemar de tous les marins du continent. « République » depuis la mort de Boleslas, elle s'est enrichie dans la piraterie. Ses corsaires pillent sans vergogne tous les convois maritimes... ou presque.



INSTANTANÉS

WATHGARS DE L'EST

Une tribu de nomades insoumis vit à la frontière avec l'Althusia. Les Wathgars se sont fait une spécialité de passer marchandises et personnes d'un pays à l'autre. Ils complètent les revenus de cette contrebande avec des razzias occasionnelles sur des villages. Par ailleurs, ils sont en relation avec Neisseisk. L'armée impériale lutte contre eux depuis dix ans, sans grands succès. Cette guerre serait une bonne occasion de se faire connaître pour des PJ mercenaires. Ils pourront découvrir que les nomades sont des gens d'honneur, à leur manière...

STAR QUEST

Des trappeurs ont rapporté qu'une « étoile était tombée » dans le pays des Lacs, à l'extrême nord du pays. Un lettré décide d'organiser une expédition. Les PJ en assurent la sécurité. Ils ont sans doute des concurrents. Il faudra lutter contre une nature hostile et quelques monstres pour arriver au site de l'explosion. Là, on remarque un immense sillon dans la terre, qui s'achève par un cratère. Ce dernier a été sommairement aménagé en site d'adoration par une tribu de Gobelins. Il faudra les convaincre de donner l'objet, si possible sans violence. « L'étoile » est en fait une sphère de fer noir de trois mètres de diamètre. Elle est sans doute creuse, mais il est impossible de l'ouvrir. Elle prendra place dans le musée impérial.

STAR QUEST, LE RETOUR

Peu après, le lettré est frappé par la coïncidence entre la forme du sillon que la sphère a causé en tombant et celle de la Cicatrice, l'immense vallée du sud. Il réengage l'équipe, avec pour mission d'en explorer le fond. Que trouveront-ils ? Une boule beaucoup plus grosse ? Des tas de monstres ? Le repaire secret d'un culte de nécromants ? Rien du tout ? Et que sont ces boules, au fait ?

L'empire d'Althusia

Urbanisme

Les habitations k'neth dessinent de larges avenues, des places, des agoras, comme si d'instinct les bâtisseurs suivaient des lignes invisibles. Car pour les K'neth, le monde est la projection matérielle du monde idéal, où tout est géométrique. Le bon cartographe est celui qui retrouve les lignes idéales dans le croquis imparfait relevé sur le terrain.

Guerres intertribales

Des problèmes de territoires, de troupeaux, surgissent entre tribus des déserts. Des mini guerres éclatent pour régler le différend. Quelle qu'en soit l'issue, le perdant reconnaît alors le bon droit du gagnant (ou du plus héroïque), et la querelle s'arrête là, sans autre intention de vengeance. Les honneurs sont rendus aux morts des deux camps et à leur famille, et l'entente renaît jusqu'à nouvel ordre.

Les voyageuses

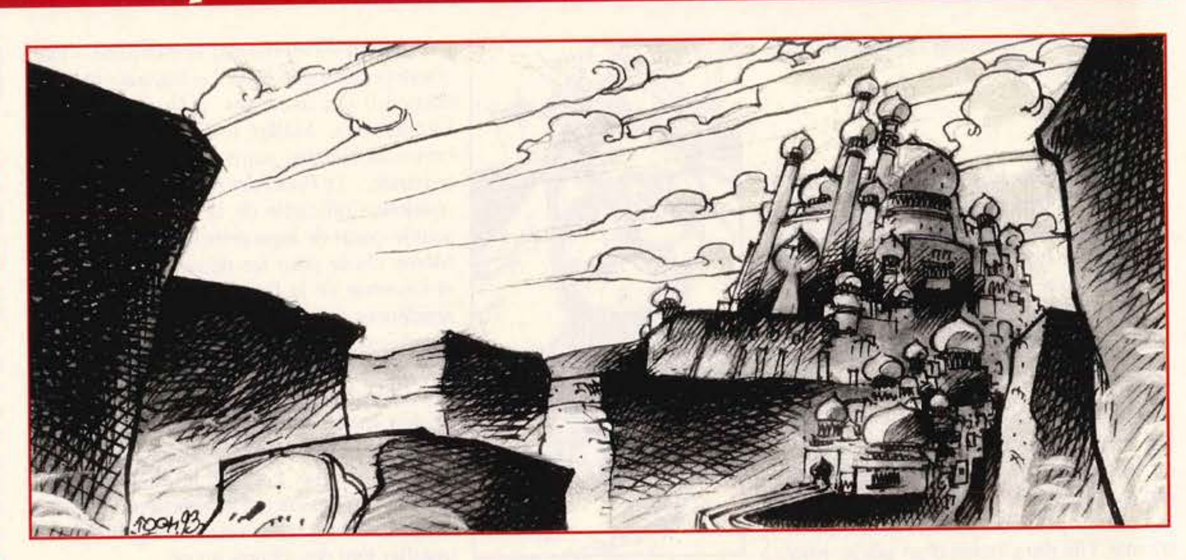
Le pays yinhanthi est très misogyne. Les femmes au fort caractère qui arrivent à quitter leur entourage prennent alors la route vers le pays Nelorie, plus souple à leur égard, ou si possible vers le pays k'neth et la vallée du Linamaz, où elles peuvent devenir prêtresses, scribes, gestionnaires. Mais il leur est déconseillé de repasser par leur pays d'origine sous peine d'être huées, ou pire lapidées.

Les monastères

Dans les régions les plus désertiques, autour d'un maigre point d'eau, des communautés religieuses ou philosophiques vivent à l'écart du monde. Plus ou moins inhospitalières, elles n'ouvrent leurs portes qu'à l'occasion d'une fête annuelle, d'un rite précis.

Les parias du Pays noir

Dans le décor noir de lave rehaussé de gris cendre des terribles volcans du Pays noir vivent des communautés inquiétantes. Même les Kookélés, guerriers anthropophages des jungles denses qui longent le littoral, évitent les Parias. Car si certains d'entre eux sont des exilés politiques qui se regroupent pour survivre et préparer leur retour hypothétique, d'autres ne sont que des criminels recherchés, des maniaques, les pires désaxés des quatre empires, qui eux aussi forment des bandes, pour s'attaquer à tout ce qui passe : autres bandes, guerriers Kookélés,



Yinhanthi dévots et K'neth bâtisseurs partagent ce pays de déserts avec les populations conquises à chaque conflit, en laissant à chacune sa personnalité et ses usages. Aussi les provinces de l'empire d'Althusia sont elles hétérogènes, leur cohésion dépendant des qualités de l'empereur.

Présentation générale

Chatoyant de verdure, de demeures couvertes de mosaïques et de reflets de voiliers dans ses vagues placides, le fleuve Linamaz est le cœur d'Althusia. Au-delà de ses canaux commencent les déserts. Désert de dunes à l'est pour le pays yinhanthi, désert de rocs à l'ouest vers le pays k'neth. Les étrangers n'ont d'yeux que pour Oljad, la capitale, et ignorent la richesse des provinces des « bordures », que les empereurs, les shaïms, défendent bec et ongles : forêts de Solkoon, chutes du Linamaz, Pays noir au sud, hauts plateaux de K'osiph, savanes de Nelanhi, failles de Naoloon. Sur les voies dallées qui relient les cités, les convois sont fréquents. Fréquents aussi, les voyageurs : riches, pauvres, ils fuient la malédiction de leur caste et de leur thème astral. Les Althusiens ont pour la plupart le teint cuivré, tirant vers le bronze pour les K'neth au visage lisse, et vers le rouge pour les yinhanthi plus maigres, avec des visages creusés de poètes torturés. K'neth et yinhanthi sont deux langues voisines. Il en va autrement avec les peuplades des bordures, conquises plus ou moins récemment. Les Neloriens, commerçants, comprennent le shaïran, la langue administrative officielle d'Althusia, qu'utilisent les clercs et les astrologues.

Système politique

Le système politique est lié aux religions. Les K'neth ont un panthéon restreint, lié à des figures géométriques ou mi-humaines mi-animales. Les yinhanthi rendent un culte aux fantômes du premier cercle, aux demi-dieux du deuxième cercle, aux divinités du troisième cercle, et pensent qu'il existe des dieux primordiaux au-delà, qui sont hors de portée des Humains. Les shaïms y ont superposé leur propre culte. Le shaïm est un héros, un demi-dieu, qui prend conseil et intervient auprès des divinités sur un pied d'égalité. Le shaïm gouverne la circulation des biens et des personnes, les affaires militaires, les relations avec les empires voisins, les impôts impériaux. Il est entouré de conseillers, choisis parmi les prêtres du culte shaïmide, les nobles des provinces et quelques grands astrologues. Oljad et quelques autres villes et villages « saints » sont officiellement shaïmides.

Dans tous les autres domaines (l'administration, la justice, les impôts provinciaux…), le pouvoir est exercé dans chaque province par les représentants du culte dominant. Les autres cultes y ont leurs temples, mais ne doivent pas aller à l'encontre des lois locales. Le culte yinhanthi est truffé d'interdits, de jours d'inactivité, d'interdiction d'apparaître au jour, et les K'neth habitant en pays yinhanthi se sont installés à proximité de leur temple et s'y rendent en utilisant un réseau de souterrains.

Quelques régions isolées sans culte dominant, comme la vallée de Seïrad ou le pays Nelorie, sont administrées par un comité local sous la tutelle d'un prêtre shaïmide ou d'un astrologue du Conseil impérial.

Economie et classes sociales

La plaine du Linamaz fournit une nourriture abondante. On y cultive des arbres aux fruits rares et parfumés, que l'on fait sécher pour les exporter vers les empires voisins. Mais les plus importantes ressources proviennent des provinces de la Bordure. Des forêts de Solkoon et de T'sheik partent les bois rares et les meubles ouvragés, des mines du Pays noir on tire les pierres précieuses et l'or, et les canyons de Naoloon fournissent les marbres des palais de bien des seigneurs d'Althusia et d'ailleurs. Sur les hauts plateaux frais de K'osiph paissent d'immenses troupeaux, et au nord, les artisans de T'sash fabriquent les meilleurs arcs du monde.

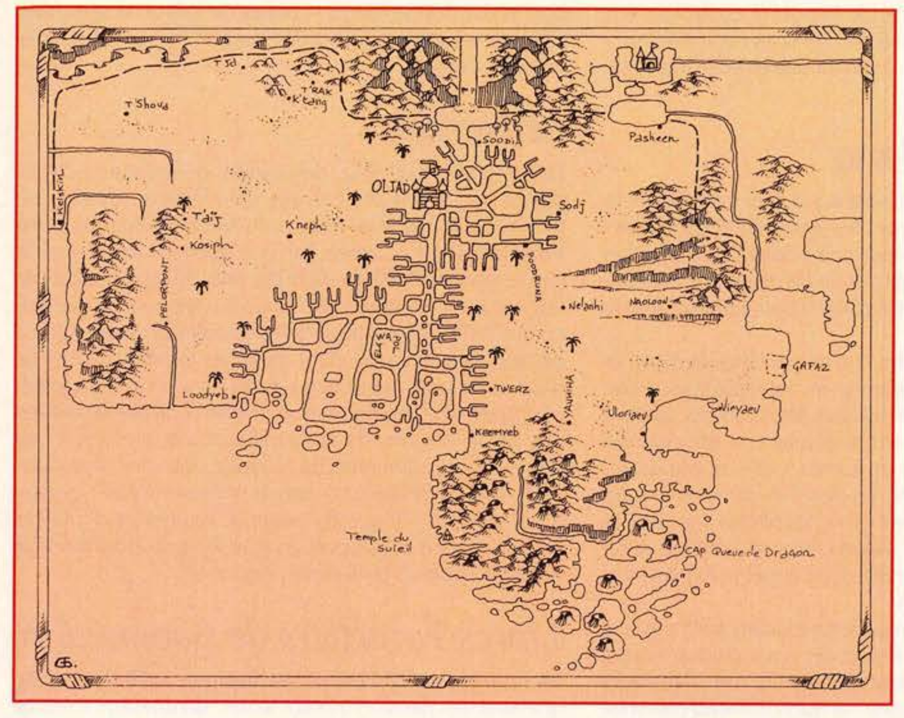
En haut de l'échelle sociale viennent les hauts nobles de la famille impériale, puis les grands prêtres, enfin les nobles tout court (des généraux ayant reçu titre et terre, et soumis à l'autorité du grand prêtre local).

Les négociants-caravaniers (qui sont aussi navigateurs) forment une classe enviée car soumise à l'autorité du shaïm et non à celle des prêtres. Peu taxés, ils sont dispensés de certaines contraintes du culte local, comme les interdictions de circuler.

Les notables sont tous les clercs qui administrent les prévôtés. Les bourgeois sont un niveau au dessous. Les gardiens de troupeaux ont un meilleur statut que les « besogneux ».

Tout cela serait simple sans les castes astrologiques. A leur corps défendant, les astrologues voient les populations interpréter leur thèmes astraux pour quantifier la valeur des individus : plus ou moins chanceux, charismatique, « astralement noble ». Les pauvres se privent pour que leur enfant ait son thème astral, sinon il n'a même pas de statut. Dans la région du Linamaz, chacun arbore les symboles de son thème, et en vit chaque jour les conséquences : mépris, manque de confiance, ou servilité, admiration. Un noble peut voir ses privilèges réduits au minimum par un mauvais thème astral.

Ceux qui se révoltent contre cet ostracisme n'ont d'autre choix que de s'exiler vers les provinces des bordures, où ces usages sont moins ancrés, voire combattus.



Histoire

A l'origine, l'Althusia était un royaume tout en longueur, s'étirant le long du Linamaz, de Soodia jusqu'à la forteresse d'Elgwapol, et habité par les yinhanthi. Une période glaciale, mille ans auparavant, poussa les K'neth à quitter le canyon de la Cicatrice pour l'Althusia. Mieux organisés militairement, ils asservirent les yinhanthi, et malgré des révoltes, leur firent bâtir des palais et surtout les canaux du Linamaz. Cela dura des siècles. Un jour, un jeune noble yinhanthi gagna en combat sportif la promesse du jeune et futur shaïm de libérer les siens du statut d'esclaves. Arrivé au pouvoir, ce dernier tint parole, et la rive occidentale devint terre k'neth, et la rive orientale terre yinhanthi, vassale mais autonome. La décision fut bénéfique. Avec l'irrigation, la région était devenue un vrai paradis, et commençait à subir les attaques de voisins alléchés. Les yinhanthi firent merveille contre les envahisseurs, pour défendre leur terre retrouvée. Ce fut une période de conflits répétés. Et quand les agresseurs faiblissaient, les troupes victorieuses repoussaient chaque fois plus loin les frontières du royaume, qui devint un empire en annexant le Pays noir et les colonies de Nelorie, et en reliant le golfe de Sang au golfe d'Alia.

Depuis six générations, les empereurs successifs ont tenu intelligemment les forces du pays, et les vieilles rivalités entre pays k'neth et pays yinhanthi, souvenirs des époques d'esclavage, ont perdu de leur intensité.

Capitale et cités notables

— **Oljad**, la capitale, couvre cinq collines de ses jardins, palais, taudis, fortins mille fois détruits et reconstruits, dont les plus vieux auraient trois mille ans. A ses pieds, au nord, coule paresseusement le Linamaz, dont les méandres vont parcourir 500 km, en passant par Poodrunah, avant de revenir, plus larges encore, plus paresseusement encore, au pied de la ville mais au sud cette fois. L'odeur des roseaux rivalise avec celle des fleurs d'oranger pour cacher les relents de la cité, dominée par ses temples de mosaïques multicolores, et le palais du shaïm, de marbre blanc aux toitures d'or. Cinq à six cent mille habitants y errent, meublant leur journée de menus travaux et de dévotions.

— **Soodia**. A trois jours de bateau au nord d'Oljad, Soodia marque l'ancienne limite nord du vieux royaume. Son pont fortifié enjambe le fleuve sur 200 mètres de large. C'est le seul pont du Linamaz inférieur. La ville conserve un rôle défensif et militaire.

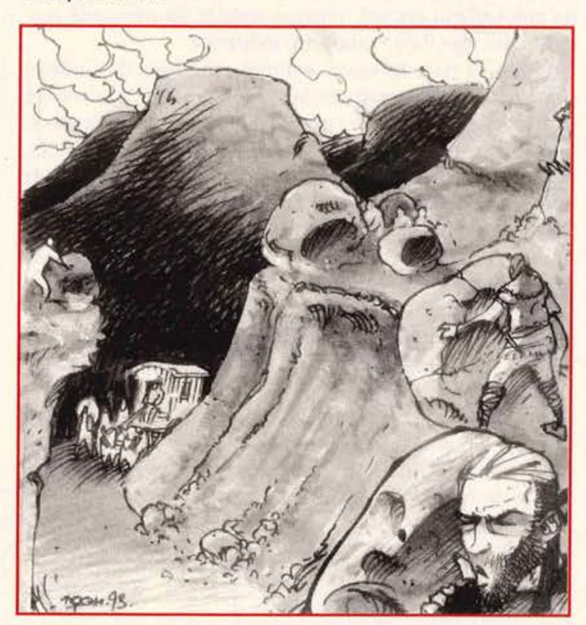
— **Solkoon**. Capitale des bûcherons, des ébénistes et des artisans liés au bois, construite de planches et de rondins, cette petite ville active, quoique souvent pluvieuse, présente des édifices de bois très surprenants.

— **Elgwapol**. La citadelle sud du vieux royaume est bâtie sur la dernière île stable du delta. Au-delà, seul le riz ne s'enfonce pas dans la vase. Elle sert d'école de guerre pour les nobles Althusiens.

— **Neerva**. Base navale des raids contre les pirates du Pays noir.

— **K'neph**. Les nomades qui arpentent le désert de K'neth n'ont aucune attache... sauf K'neph. Depuis des siècles, à heure fixe, une colonne d'eau surgit avec force du sol désertique. Les nomades ont bâti autour un temple, et quelques bâtiments pour les sorciers et les marabous.

— **K'tang** et **T'sash** sont les plus importants villages troglodytes de la région. Les hautes tribus y vivent de chasse, gardent les frontières et vendent dans tout le pays leurs arcs exceptionnels.



— **Yanhiha** est à la fois l'étape des caravanes de la voie Linamaz-Uloriaev, mais aussi l'accès à la seule route vers les mines du Pays noir, où vivent les sauvages Kookélés et les Parias.

— **Le temple du Soleil**. Entouré de quelques habitations de prêtres, il sert pour la grande fête d'équinoxe du culte shaïmide.

— **Naoloon**. La ville mystique des yinhanthi vit de la culture intensive de la tomate, qu'elle exporte sous forme de jarres de tomates séchées et épicées, et des pèlerins venus au temple du Premier Cercle où, dans les labyrinthes des sous-sols, on peut rencontrer et questionner les fantômes.

mineurs du shaïm. Ils vont même jusqu'à faire des raids sur la route d'Uloriaev. Et ceux qui savent naviguer rançonnent les rares navires qui osent franchir les rugissants de la passe du sud.

INSTANTANÉS

LES MARBRIERS

Les marbriers des mines de Dehoong, au nord de Naoloon, ont dû réveiller un dieu chtonien, car le sol tremble dès qu'ils reprennent le travail. Un prêtre shaïmide et un clerc yinhanthi sont délégués pour trouver une solution, mais outre qu'ils se chamaillent sur les méthodes à employer, ils ne peuvent partir sans escorte dans les gorges infestées de singes, de bandits, et de créatures surnaturelles. Or les soldats autant que les marbriers sont terrorisés. Peut-être que ces vigoureux voyageurs pourraient constituer l'escorte, contre une petite somme d'argent, ou pour un petit privilège accordé par l'administration (exemption de péage, etc.) ?

PHAROOLEHIA

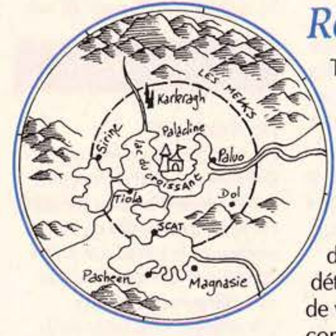
Comme sa sœur Phileen cinq ans plus tôt, Pharoolehia veut fuir sa famille avant qu'on ne la marie contre son gré. Elle prépare son départ de Nelanhi depuis longtemps et dispose d'un peu d'argent et de quelques bijoux. Sa sœur récompensera généreusement ceux qui l'aideront à la rejoindre, de l'autre côté du Linamaz. La route la plus simple passe par Elgwapol ou Poodrunah, mais elle a peur d'être reconnue pour fugitive, et c'est par là que ses frères la poursuivront. Son plan est de descendre au sud-ouest en contournant Twerz, et de franchir les marais Awintis avec de petits passeurs et des cultivateurs de riz. Elle ne croit pas aux légendes sur les créatures des marais. Elle a peut-être tort.

LES DÉTECTEURS

Le shaïm a confié à la haute tribu de K'trak la garde des frontières du nord. Or les collines boisées furent jadis habitées par des magiciens, et les K'trak perdent chaque mois plusieurs guerriers dans des pièges magiques cachés par les ruines moussues. Les voyageurs passant par là en situation irrégulière servent souvent à tester des ruines à risque, ou à récupérer des K'trak prisonniers d'un charme. La réussite d'une mission vaut la liberté aux personnages. S'ils y ajoutent des faits ou actions héroïques, ils seront fêtés et récompensés en or ou en armes k'trak.

Des autres lieux

Les quatre grands empires de Paorn ne contrôlent pas l'intégralité de leurs territoires. Diverses enclaves – provinces ou régions entières – mènent une existence plus ou moins autonomes.



Portraits et commentaires extraits des récits, journaux et rapports des membres suivants de la Guilde des Grands Voyageurs :

- Jean de Burgonnie-Balczesak, pair d'Olméria, citoyen d'honneur de la Reïpublica Palana, grand secretor de l'ordre des Arpenteurs, membre du Conseil des magiciens, président de l'Amicale de la tarte salée de Burgonnie.
- Didier Guiserix d'Althus, maître théosophe de la confrérie du Linamaz, conseiller du Palais d'Oljad, délégué impérial à la Haute Scriberie du K'neth, ambassadeur auprès des souverains de Paorn, président du jury au concours annuel de danse mystique de Naoloon.
- Messire Lhomme Tristan Tsovrania, grand confesseur de l'impératrice, metarchiviste de la bibliothèque de Novzargrad, supérieur de l'ordre de la Quête du Titre.
- Archiduc Denis Beck de Beck ond Salthar ond Kruhnsee, prêtre suprême de la confrérie des Frères ennemis, hérésiarque suprême de la Foi véritable, Pater Ermoldis et tutti quantis (amen), grand chevalier de la Patte folle, moine éclairé de l'inquisition saltharite, Première Langue du Palais.
- Sir Gwiliaume Fournier, maistre cartographe des terres et des ondes, membre de l'ordre secret des Voyageurs d'Outre-Océan.
- El Gwando Tiewy Ségur, gouverneur de Tomélili, bailli des Mines d'encre du pays des Cendres, épipope de la Narration graphique, président de l'Amicale Touche pas à mon Gob.
- Igor (dit Igor), colonel des espions de Palana (nom de code : Igor), chevalier de l'Académie des Zars (surnommé Igor), master de la plume biseautée (sous le pseudonyme de Igor).

Reïpublica Palana

Trois siècles se sont écoulés depuis la guerre des Héritiers, qui avait vu des alliances complexes entre les grandes familles des principaux royaumes aboutir à une situation permettant à chaque souverain de prétendre à la couronne de ses voisins et de faire valoir ses droits par la force.

Les plus terribles batailles eurent lieu dans les Marches de Palana, sans qu'un vainqueur incontestable puisse être déterminé. A la mort du roi Hialdon, les Palaniens, anxieux de voir leur riche province se transformer en vaste charnier, contactèrent dans tous les royaumes, petits et grands, les plus connus des philosophes, les meilleurs bardes et les plus fins tacticiens, et leur offrirent de riches terres et de l'or s'ils arrivaient, grâce à leur art, à faire cesser les combats. Cent vingt de ces « sages » répondirent à l'appel et fondèrent le premier Collège de Palana.

Grâce à une petite armée régulière étonnamment efficace, ainsi que des troupes de choc et des commandos secrets, le Collège parvint – en alliant diplomatie, ruse, flatterie et menace (par la voix des bardes) – à établir un *statu quo* entre les belligérants et à les contraindre à se rencontrer en terrain neutre, à la tour de Skarkragh, qui fut en partie restaurée à cet effet.

Le Collège œuvra si bien qu'il réussit non seulement à rétablir la paix, mais aussi à obtenir un statut de zone neutre pour les Marches dont le territoire fut étendu jusqu'aux rives des deux grands lacs voisins. Ces terres furent « généreusement cédées » dans l'euphorie du moment par les forces en présence. Les choses se passèrent si bien, qu'aujourd'hui encore, chaque empire est persuadé que c'est à lui que Palana doit son existence.

Une fois la paix revenue, certains membres du Collège prirent leur or, revendirent les terres qui leur avaient été offertes et rentrèrent chez eux. D'autres, au contraire, décidèrent de rester et les Palaniens leur confièrent la destinée de leur nation. Pendant quelques décennies, diverses formes de gouvernement furent essayées sans grand succès, jusqu'à ce que ces échecs politiques à répétition donnent naissance au système actuel. Palana prit alors le nom de Reïpublica Palana. Aujourd'hui, le pays est dirigé par un Collège composé de membres élus par les nobles, les bourgeois, les notables et des délégués des villes et villages de Palana. Cette institution est elle-même soumise à trois « arbitres » choisis en son sein.

Le fort de Paladine, la capitale, domine le lac du Croissant du haut d'une falaise. A ses pieds, en direction du nord, s'étagent les Marches de Palana qui présentent une alternance de champs et de forêts. A l'extrême nord, se trouvent la forêt du Melkiar et la tour de Skarkragh, qui se dresse à l'entrée d'un étroit défilé. A Paladine même, le vieux fort est occupé par l'armée nationale, le Collège résidant dans des bâtiments clairs et spacieux construits à proximité : Palais du conseil, Chambre des débats, Grand Forum...



Enfin, bordant les rives est, sud et ouest du Croissant, s'égaie un chapelet de riches villes marchandes entourées de pâturages verdoyants. Palana s'est spécialisée dans le transit de marchandises et denrées « spéciales » dont l'acheminement peut poser des problèmes : objets de valeur, otages, substances ou armes prohibées dans l'un ou l'autre des empires, etc.



Le Normur

Durant l'Hiver de Feu, des bandes de créatures démoniaques surgirent des volcans qui s'étaient réveillés au nord de la Burgonnie, le long du fleuve Taeldal. L'armée impériale étant occupée par une guerre dans le sud, le gouverneur de Sordolia mobilisa une armée de soldats de fortune pour contrer l'envahisseur. Une fois la menace conjurée, les mercenaires durent monter la garde dans ce secteur dangereux pendant quelques années. Quand ce délai fut écoulé, beaucoup s'étaient convertis à l'agriculture, la terre de l'endroit s'étant révélée particulièrement fertile. Au fil des ans, ils s'organisèrent afin de former une communauté autonome : le Normur. Leur chef élu est appelé « kaynn » et réside au sud, sur le fleuve, à Fort Nordam. Il n'y a aucun village en Normur, seulement d'anciens forts de rondins transformés en grandes fermes qui peuvent employer jusqu'à trois cents personnes.

Libres Forestiers de Baomwalth

Au nord-est de l'Arbenfeld, en royaume saltharite, existe une forêt très dense et très ancienne : Baomwalth. Creusée de ravines par mille ruisseaux, elle abrite sans doute les plus vieux arbres de Paorn. Conscients qu'ils ne pouvaient régenter efficacement les fiers habitants de cette forêt, les rois de Salthar leur ont accordé, il y a plusieurs siècles, un statut spécial. Les Libres Forestiers de Baomwalth possèdent depuis un gouvernement autonome et ne sont pas soumis aux taxes, ni au système des baillis. En échange, ils doivent surveiller la frontière des rives de l'Absial au nord, jusqu'aux montagnes du Haut Melkiar au sud, et doivent pouvoir fournir – si le Salthar est agressé – cinq unités de combat, composées d'archers et d'éclaireurs.

Les Comtés francs

A majorité naine, les Comtés francs (au nord-est de la Burgonnie) occupent une partie de leur temps à fabriquer des armes pour leurs incessantes guerres intestines... quand ils ne vendent pas ces même armes en Burgonnie afin de financer leurs armées. Leurs structures dirigeantes sont assez floues, mais leur instabilité permanente semble servir les intérêts de leurs puissants voisins.

La Colonie des Chasseurs

Au sud-est d'Althusia, cette communauté, étrange sous bien des aspects, se consacre à deux activités bien différentes : la fabrication d'alcool de canne, qu'elle exporte à bord de ses propres bateaux, et la chasse aux parias. Chaque propriétaire de distillerie possède aussi sa propre « horde » : un groupe de pisteurs et de traqueurs qui, en l'échange d'une substantielle rémunération, se rendent régulièrement en Pays noir afin de récupérer des exilés dont la présence est réclamée dans leur pays d'origine (généralement afin qu'ils soient publiquement et indiscutablement occis...). Les Colons sont les seuls à ne pas craindre les cannibales kookélés qui vivent dans la région, car ils ont établi avec eux des accords tacites dont les termes exacts sont inconnus.



Jeux de réflexion

AD&D2, Mythus, Torg, Warhammer, Gurps, In Nomine Satanis, Bloodlust et bien d'autres...

Warhammer 40K, Junta, Civilisation, etc.

Très grand choix de figurines
Citadel/Marauder, Ral Partha, Grenadier et Metal Magic.

Vente par correspondance. Liste gratuite sur demande.

IMPERIUM

Zoning industriel de Biron, 3
B-5590 CINEY Belgique
Tél. (083) 21.57.57.

Demandez Jean

Ouvert du lundi au vendredi de 8H30 à 12H et de 13H à 18H. Le samedi de 8H30 à 16H NON-STOP.



ARMES EN LATEX

POUR SEMI-REEL

EN VENTE DANS LES MEILLEURES BOUTIQUES

G & V

AV. J. ET P. CARSOEL, 144
B-1180 BRUXELLES
TEL: (32) 2.3749660

SHOPPING



Réservez-le en téléphonant à
Isabelle Blanchard *au*
16 (1) 46. 48. 49. 71.



DEDALE

JEUX DE REFLEXION
JEUX DE ROLE
WARGAMES - FIGURINES
JEUX DE CARTES ET TAROTS
PUZZLES ET CASSE-TETE

GALERIE CINQUANTENAIRE
1040 BRUXELLES
(METRO MERODE)
TEL: 02-734-22-55

CHARLEROI
33 RUE DE LA REGENCE
TEL: 071-31.19.55

BELGIQUE VENTE PAR CORRESPONDANCE

BELLISSIMO



Glorantha

Un monde magique

Glorantha est certainement le monde fantastique ayant la cosmogonie la plus développée. C'est cette richesse qui donne son intérêt et cette saveur si particulière à *RuneQuest*. Malheureusement, tous les éléments de background étant répartis dans des vieux suppléments introuvables, elle apparaît parfois une peu obscure pour l'amateur qui n'aurait pas accès à ces mythiques ouvrages. Donc, pour ceux-là, il était une fois...

L'essentiel du mythe de la création de Glorantha est fort bien expliqué dans le supplément *Les Dieux de Glorantha* mais il s'agit principalement du monomythe jrustelien qui, bien qu'ayant l'avantage de présenter une version universelle de la création, n'en est pas moins très superficiel et présente de nombreuses lacunes. Dans les suppléments de *RuneQuest* on trouve une dizaine de versions de la création de Glorantha correspondant à des visions raciales, culturelles ou religieuses différentes. Aucune n'est semblable aux autres et elles se contredisent parfois de manière assez nette (ce qui est volontaire de la part de Greg Stafford). Mais on peut malgré tout tirer de ces visions subjectives une sorte de synthèse objective regroupant les points universellement admis et qui n'apparaissent pas de manière évidente dans le monomythe jrustelien. C'est cette synthèse qui est présentée ici, ne citant que les faits reconnus de façon absolue même si ceux-ci peuvent sembler en contradiction avec certains éléments des *Dieux de Glorantha* ; mais dans la plupart des cas il ne s'agit que des mêmes faits racontés différemment et surtout avec d'autres noms.

Génésis

Au début, il n'y avait que le Vide, sans but ni signification, dont les légendes disent qu'il était « moins que rien et amorphe au-delà de l'inexistence ». Une pensée y prit forme, une conscience, appelée Ouroboros par les Dragons, dont les agissements et la nature nous échappent totalement. Naquit alors l'oeuf originel d'où sortit l'Androgyne primaire ou Dragon cosmique, encore appelé Dragon de l'Infini. C'est cet être fabuleux qui enfanta, on ne sait comment, Glorantha. Pour bâtir le monde il conçut d'abord des « briques », les Runes, qui allaient être la base de son ouvrage. Les premières Runes à apparaître furent les Eléments. D'abord vinrent les Ténèbres puis l'Eau, suivies de la Terre, et enfin la Lumière, dernier et plus pur des Eléments. Nul ne sait si le Dragon tira les Eléments du Vide ou s'il utilisa des morceaux de son anatomie.

Apparut alors la Cour céleste, constituée du Conseil des Paires, des Divinités élémentaires et des Dieux anciens, dont tous les membres étaient les incarnations des premières Runes. Le Conseil des Paires était constitué de toutes les Runes du Pouvoir : Harmonie et Désordre, Fertilité et Mort, Stase et Mouvement, Vérité et Illusion. Les Divinités élémentaires incarnaient les quatre éléments constituant Glorantha : les Ténèbres, l'Eau, la Terre et la Lumière. Les Dieux anciens étaient des êtres impersonnels dont l'essence même constituait Glorantha. Ils sont parfois appelés le Constructeur et le Cultivateur, ou encore la Grande Mère et le Témoin.

Tous les membres de la Cour céleste s'assemblèrent pour créer le centre du monde. Ce « centre » est appelé l'Aiguille, et avait la forme d'une gigantesque montagne de Loi solidifiée. Dans cette montagne se trouvait le Palais parfait où siégeait la Cour céleste. L'Aiguille était le ciment de Glorantha, liant par sa perfection tous les éléments du monde, depuis les enfers des Ténèbres jusqu'au paradis de la Lumière, en passant par l'Océan infini et la Terre plate.

Etant des êtres d'une puissance trop colossale, puisqu'incarnant les Runes, les Divinités de la Cour céleste entamèrent une sorte d'introspection, appelée aussi Dévolution, à l'issue de laquelle elles se séparèrent en une multitude de Divinités distinctes, de puissance très inférieure mais au rôle et à la personnalité beaucoup mieux définis. Certaines se choisirent même un sexe et s'accouplèrent, accélérant par là même le processus de multiplication des Dieux. Ainsi, les Dieux les plus puissants dégénérèrent-ils en des Divinités de moindre envergure mais plus conscientes, plus proches du monde nouvellement créé, y perdant du même coup une grande partie de leur perfection. Toutes ces nouvelles Divinités quittèrent l'Aiguille, développant et peuplant Glorantha.

L'harmonie et l'innocence régnaient dans tout Glorantha car tous les Dieux étaient liés par la toile d'Uleria, l'Amour. Alors que les Dieux s'étaient correctement définis, apparurent les Runes des Formes qui leur permirent de produire des êtres nouveaux, de devenir eux-mêmes des créateurs. La première fut la Rune du Dragonewt, ce qui explique que ces créatures soient la race la plus ancienne de Glorantha. Puis vint la Rune de la Plante, incarnée par Flamal fils de la Terre et de la Mer, qui inaugura l'Age vert, recouvrant la Terre et emplissant l'Océan de ses enfants. Elle fut suivie par la Rune de la Bête incarnée par Hykim et Mykih, les enfants androgynes de la Terre et du Feu, et enfin par la Rune de l'Homme avec laquelle les Dieux s'amusèrent le plus. Les Trolls, créés par les Divinités des Ténèbres, peuplèrent les Enfers où le climat et l'absence de lumière leur convenaient parfaitement. Les Mostalis, enfants de la Pierre, vivaient dans les montagnes et notamment l'Aiguille, l'entretenant et participant au maintien de la perfection du monde. Les Elfes, descendants de Flamal, s'occupaient des forêts et de toutes les plantes. Chaque race ayant une occupation et un habitat différents, et l'Amour régnant universellement, aucun conflit ne pouvait éclater. Dans le cas où des races ou des peuples étaient trop proches et possédaient les mêmes intérêts, les Dieux les séparaient en élevant des barrières naturelles, les montagnes. Grâce aux Runes des Formes, Glorantha s'emplit de vie et de créatures non divines.

Tous les êtres, divins ou non, vivaient éternellement dans cet Age d'or, ère de croissance éternelle, de plaisir et de joie sans fin. Yelm, Dieu du Soleil, régnait sans conteste sur l'univers entier. Au cours de cet âge, beaucoup de cultures, de peuples et de nations virent le jour. Il n'était nul besoin de travailler car la terre produisait elle-même la nourriture, toutes les eaux étaient pures et chacun prêt à aider son prochain quel qu'il soit, car la mort n'existait pas et les querelles étaient vite oubliées grâce à l'Amour.

Tout cela se passa simultanément car le temps n'existait pas. Ce concept est difficile à appréhender par les Humains car ils sont trop liés au Temps, mais ce fut ainsi depuis la création jusqu'à l'Aube : un seul et unique moment. Nul ne sait s'il fut infini ou instantané.

Malheureusement, plus les Divinités s'accouplèrent et moins leurs enfants leur ressemblèrent. Les Dieux les plus jeunes étaient bien moins puissants mais surtout moins parfaits que leurs aïeux. Finalement vinrent au monde des Divinités qui ne ressemblaient plus du tout à leurs parents, et que l'on nomme les Burtae ou Bâtards. Le plus important des Burtae fut le Dieu de l'Air, le cinquième Elément : Umath. Sa naissance marqua la fin de l'Age d'or et le début de la Guerre des Dieux. Cette période fut appelée l'Age des Tempêtes.



Trop à l'étroit dans le monde, sans place où exercer sa puissance, Umath décida de séparer ses parents pour être à l'aise. Il arracha donc le Dôme céleste de la Terre, remplissant de son souffle l'espace ainsi créé, brisant la stabilité et l'harmonie de Glorantha, mais y apportant une puissance nouvelle. Puis il se mit lui aussi à mener son introspection et à dégénérer, enfantant de nouvelles Divinités dont les plus turbulentes et les plus connues furent Orlanth, le Taureau Tempête et Humakt. Les Dieux de l'Air introduisirent de nouveaux pouvoirs qui n'entraient pas dans la matrice parfaite de la Cour céleste et qui furent à l'origine de nombreux conflits. Ils se taillèrent des empires, bousculant l'ordre établi et jadis parfait de la Cour céleste. Les conflits furent d'abord minimes mais allèrent crescendo, pour culminer avec la mort de Yelm. Jalousant le trône et la femme du souverain incontesté de Glorantha, Orlanth le provoqua maintes fois en duels et joutes mais ne put jamais le battre de façon probante. C'est pourquoi lorsque Humakt découvrit le nouveau pouvoir de la Mort (trouvée par Eurmal le Bouffon cosmique dans les profondeurs de Subere, la Déesse des Ténèbres intérieures), Orlanth s'en servit pour éliminer une bonne fois pour toute son rival. Yelm, agonisant et ensanglanté, fut précipité en Enfer à la suite du Grand-Père Mortel, premier des Hommes sur lequel Humakt avait expérimenté le nouveau pouvoir de la Mort. Cet événement marqua le début des Petites Ténèbres. Atrocement brûlés par les rayons du Dieu Soleil agonisant, les Trolls furent obligés d'émigrer à la surface et d'abandonner leurs Enfers natales à Yelm. Leur arrivée à la surface de Glorantha accéléra la guerre car ils se mirent immédiatement à se tailler un espace vital.

Les guerres s'intensifièrent, la Mort passant de main en main à mesure que les Dieux réglaient leurs différends de façon nette et définitive. Zorak Zoran blessa mortellement Yelmalio, Dieu gardien de la Lumière, et lui déroba ses pouvoirs de feu, éteignant ainsi la dernière lueur à la surface de Glorantha : ce fut le début des Grandes Ténèbres. Les panthéons marins, ténébreux et aériens furent les plus belliqueux, se jetant corps et âme dans les guerres, transformant Glorantha en un champ de bataille stérile, balayé par de violentes tempêtes, raz de marées et autres catastrophes.

La plupart des habitants de Glorantha se réfugièrent sur l'Aiguille pour chercher la protection de la Cour céleste, mais celle-ci était trop affaiblie par la guerre des Dieux. Les lois de l'univers étaient tellement violées et l'harmonie à ce point brisée que ses membres, comme tous les habitants de Glorantha, furent jetés dans la confusion la plus totale : Kargan Tor, Dieu du Combat, dut s'affronter lui-même, Uleria, Déesse de l'Amour, s'autoféconda et Acos, Dieu de la Loi, émit un jugement qu'il trouva injuste.

La cohésion de Glorantha fut ébranlée au point que des fuites se créèrent dans son enveloppe et que le Chaos put y pénétrer en petite quantité, pervertissant d'égale façon Dieux et non-Dieux. La première créature chaotique à pénétrer ainsi dans Glorantha fut Krarsht. Larnste, Dieu du Mouvement essaya de l'écraser mais elle le mordit jusqu'au sang. Larnste, terrifié, s'enfuit, répandant involontairement le Chaos sur Glorantha. Ragnaglar, un serviteur du Taureau Tempête, jalousant son maître, s'allia avec sa femme et sa maîtresse, Thed et Malia, et avec leur aide entama un gigantesque rituel pour détruire le monde, utilisant le nouveau pouvoir qu'il venait d'acquérir, celui du Chaos. Ce rituel créa une énorme brèche dans la structure même de Glorantha, brèche par laquelle le Chaos primaire se déversa en masse dans Glorantha. A sa tête venait le Diable, Wakboth, le Mal incarné, qui inspirait une terreur maladive même aux Dieux car il avait le pouvoir de les anéantir et de détruire jusqu'au souvenir de leur existence. Cette vague de peur panique se répandit dans tout Glorantha et eut deux effets contraires. La plupart des êtres en tirèrent le courage de résister à l'invasion et à la destruction du monde, les autres se rallièrent au Chaos pour ne plus le craindre, augmentant ainsi sa puissance. Les armées du Chaos commencèrent alors à conquérir le monde. Toutes les créatures courageuses s'unirent, oubliant leurs différences et leurs haines et participèrent à la guerre où « j'ai combattu et nous avons gagné ». Cette guerre fut désespérée car l'Age des Tempêtes avait tellement déstabilisé Glorantha qu'elle était perdue d'avance.

Les Trolls furent les plus farouches adversaires du Chaos et ils livrèrent maintes batailles dont certaines avec succès. Les créatures de la Lumière se ▷

réfugièrent dans leurs palais célestes, abandonnant les habitants de la surface et les laissant se débrouiller seuls. Privés de lumière, les plantes et les Elfes entrèrent en hibernation, n'opposant qu'une résistance très faible à l'envahisseur. Les Dieux de l'Air et de la Mer combattirent au premier rang et firent de leur mieux, mais malgré tous leurs efforts le Chaos avançait inexorablement, encerclant les derniers survivants autour de l'Aiguille. Kargan Tor, ayant abandonné son poste, les armées du Diable y entrèrent aisément, violant les chambres de la Création et détruisant les Runes primaires. Mais l'Aiguille étant constituée de Loi solidifiée, une réaction violente eut lieu au contact du Chaos, et une gigantesque explosion pulvérisa le centre du monde et tous ceux qui s'y trouvaient. A la place où se tenait le pic de Loi apparut un vide immense, menaçant d'engloutir le peu qui restait de Glorantha. Magasta, Dieu des Océans, se rua dans l'abîme avec tous ses vassaux afin de combler le vide, se sacrifiant pour sauver le monde. Le Diable, arrivé aux portes de l'Enfer, ne put y pénétrer puisque selon le nouveau pouvoir de la Mort, seuls les décédés avaient désormais le droit d'entrer dans ce royaume. Ivre de rage de ne pouvoir annihiler tous les Dieux morts, il décida de traquer sans pitié tous ceux qui restaient à la surface de Glorantha. Le Taureau Tempête était l'un des derniers Dieux encore capables de combattre, et au lieu de fuir face à cet invincible adversaire comme tous les autres, il se rua sur lui et le combattit au corps à corps dans un assaut aussi impétueux que désespéré, irrémédiablement voué à l'échec. Il fut vaincu, mais alors qu'il allait être achevé par Wakboth, un gigantesque morceau de l'Aiguille projeté par l'explosion, vint écraser le Diable, le coinçant sous une montagne de Loi solidifiée. Sans dirigeant et affaiblies par l'explosion de l'Aiguille, les armées du Chaos furent finalement détruites par tous les survivants. Des Dieux et des Héros, comme l'Enfant trouvé, Waha, Malkion ou Daka Fal, apparurent alors et enseignèrent aux rescapés comment survivre dans ce monde dévasté. Tous les êtres vivants s'entraidèrent, confiants en un monde meilleur ; cette coopération était la suite logique de la guerre où « j'ai combattu et nous avons gagné ». Orlanth, conscient de la faute qu'il avait commise et mûri par la Guerre des Dieux, décida d'assumer ses responsabilités et de tout faire pour sauver le monde. Il renia tous ses principes, se maudissant pour le bien de l'univers, et avec six alliés se mit en quête du soleil. Cette aventure, la plus fantastique et la plus dangereuse de tout Glorantha, est appelée la quête des Apporteurs de Lumière. Les sept Dieux réussirent l'impossible en pénétrant vivants en Enfer, où ils demandèrent à Yelm de revenir à la surface du monde. Là, une Burtae jusqu'alors inconnue, Arachne Solara, prit la parole et grâce à son pouvoir très particulier entra en contact avec Jhakaz Ghakagaz, la Voix inexistante du Vide éternel. Avec son aide et celle de tous les Dieux, ils mirent au point un moyen de sauver Glorantha. Lorsque Wakboth, tué par l'Aiguille, arriva en Enfer, Arachne Solara le dévora et tissa une toile qui enserra tout Glorantha dans ses mailles. Elle enfanta ensuite un nouveau Dieu d'une puissance formidable car capable de se faire obéir de toutes les créatures de Glorantha. La naissance de ce Dieu fut le résultat du Grand Compromis, pacte par lequel tous les Dieux, créatures et êtres de Glorantha acceptèrent d'abandonner une partie de leur puissance pour survivre, et de faire des concessions au Chaos et à la Mort. Le gardien de ce pacte fut bien sûr le Dieu de cette nouvelle ère, le Seigneur du Monde à Venir et du Temps, Lyroon. Les sept Apporteurs de Lumière réussirent alors un second exploit, celui de faire sortir de l'Enfer les Dieux morts, en ouvrant toute grandes les portes de l'Aube. Pour la première fois Yelm se leva à l'ouest, le nouveau monde naquit, le temps régna et l'histoire commença.

Glorantha, après le Temps

Le monde de Glorantha tel qu'il est décrit dans *RuneQuest* est le résultat direct de ces événements préhistoriques. Tous les phénomènes que l'on dit naturels sur notre terre ont, sur Glorantha, une origine et une explication mythologiques ou au moins magiques.

Tout y suit un rythme cyclique symbolisant les événements de la Guerre des Dieux et résultant de leurs concessions faites au Chaos et à la Mort, deux éléments qui n'existaient pas durant l'Age d'or. Cela se traduit, pour les quatre grands éléments, par les marées pour l'Eau, les mouvements stellaires pour le Feu, les saisons pour la Terre et l'alternance jour/nuit pour les Ténèbres. Pour les Humains il s'agit de la naissance et de la mort. De même, les fleuves se jettent dans la mer alors qu'avant ils se ruaient à l'assaut des terres, en mémoire du sacrifice de Magasta qui s'est jeté dans le vide créé par l'explosion de l'Aiguille. La seule chose que le Grand Compromis y ait changé c'est que les eaux des océans une fois arrivées en Enfer retournent à la surface vers les bords du monde, recommençant ainsi le cycle.

On pourrait ainsi multiplier les exemples mais cela suffit déjà à démontrer que Glorantha possède un trait unique : l'omniprésence de la magie et surtout des Dieux. Toutes les créatures de Glorantha possèdent de la magie car tout est magique. La magie joue un rôle essentiel dans la vie quotidienne comme cela est parfaitement expliqué dans l'introduction de *Genertela*. Ce qui est moins clairement expliqué, c'est le rôle et surtout les pouvoirs des Dieux sur le Plan matériel.

Le Grand Compromis a divisé les êtres vivants en deux camps : les immortels présents sur le Plan des Dieux et les mortels présents sur le Plan matériel. Plus une créature est puissante et plus son implication dans le pacte est grande. Ainsi les Dieux les plus importants sont-ils les plus liés au Temps, et ce afin de les empêcher d'agir et d'affecter encore une fois le Plan matériel. En jurant de respecter le Grand Compromis, ils ont perdu tout choix, tout libre arbitre, toute liberté d'action. Les mortels quant à eux ont conservé leur indépendance mais ont à subir toutes les conséquences de la Guerre des Dieux, dont la pire est la mort. Etant peu puissants, ils ne sont pas liés par le Compromis et peuvent influencer comme ils veulent, mais avec leurs très faibles moyens, le Monde matériel.

Cette dualité entre le destin des immortels et le libre arbitre des mortels est l'élément principal du Glorantha historique. Néanmoins, Glorantha ne peut exister sans échange entre les Dieux et leurs fidèles, c'est pourquoi les cultes existent. En rejoignant un culte, un mortel cherche à obtenir de la puissance en respectant les volontés de son Dieu. En contrepartie de sacrifices financiers et surtout magiques, il obtient sorts, puissance et même intervention divine, et ce par l'intermédiaire d'un royaume par lequel les Dieux et les mortels peuvent communiquer et procéder à des échanges : le Plan spirituel. Mais pour obtenir ces faveurs il doit agir comme son Dieu, donc l'incarner à une échelle infime dans le Monde matériel. Cela signifie que le Dieu est réellement présent sur le Plan matériel, en chacun de ses adorateurs. Plus le mortel est dévoué et plus son Dieu le récompense ; plus le mortel est puissant et plus le Dieu est présent et donc agit sur le Plan matériel. Fort heureusement pour l'équilibre de Glorantha, cela se fait à un niveau extrêmement faible et aucun mortel ne peut incarner son Dieu au point de recommencer une Guerre des Dieux. Aucun mortel, sauf les Héros. Mais c'est un autre jeu ! * ■

Sources : *Cults of Terror, Cults of Prax, Elder Secrets, Trollpak, Wyrm's Footnotes, Deluxe RuneQuest.* Tous ces suppléments ayant été écrits ou approuvés par Greg « Godfather » Stafford.

Merci à Frédéric « Full Lunar Jacket » Weil et ses conseils avisés.

Mathias Twardowski
illustration : Bernard Bittler

* *Voir l'interview de Greg Stafford dans CB n° 73, p. 108.*



Ça vous chatouille ou ça vous gratouille ?

La médecine au début du siècle (1900-1920)

Alors que tout, ou presque, se guérit de nos jours et que nous sommes virtuellement en mesure de créer des clones humains grâce à la génétique, il est difficile de s'imaginer comment nos grands-parents se soignaient, et *a fortiori* quels services nos Investigateurs peuvent attendre du domaine médical de cette époque.
Voyage au pays des horreurs…

Sur la lancée de Pasteur

Longtemps, les médecins se sont contentés, faute de connaissances, de décrire les symptômes des maladies et d'y associer des traitements. Les vraies causes des maladies infectieuses, les étiologies, étaient inconnues ; on attribuait telle fièvre au mauvais air, à la pauvreté, au froid ou à la chaleur. Ainsi les médecins du Moyen Âge portaient de longs masques remplis de plantes aromatiques, non pour des vertus antiseptiques, mais pour se protéger de l'odeur des malades. Ainsi, les contemporains de Molière ne juraient que par le lavement, le clystère, ou les saignées pour se « purger des mauvaises humeurs ».

La découverte de l'existence des « microbes » (bactéries et virus) et des parasites à la fin du XIXe siècle fit prendre à la médecine un tout autre tour. Pasteur mit au point le premier vaccin, celui contre la rage, Koch découvrit le bacille responsable de la tuberculose, Yersin celui de la peste, etc. La connaissance de ce monde microscopique entraîna une grande prise de conscience.

La chirurgie, déjà révolutionnée par le principe de l'anesthésie qui ne date que de 1846, devient réellement moderne. Les opérations se déroulent à l'hôpital, dans des salles uniquement dévolues à cet effet, et non plus sur des tables de cuisine. Les chirurgiens n'opèrent plus en vêtements de ville et se lavent les mains avant de commencer. Les instruments de chirurgie sont stérilisés, les plaies sont désinfectées…

La médecine, de simplement curative, devient préventive. L'époque est au développement de l'hygiène et de la santé publique, tant en métropoles que dans les colonies.

La radiologie, une découverte toute récente, est utilisée dans le dépistage de la tuberculose. On dératise, on désinsectise, on assèche les marais, bref on assainit…

De vieilles pratiques comme faire bouillir l'eau ou isoler les malades dans des maladreries trouvent enfin une justification scientifique. On comprend pourquoi les pauvres n'ont pas les mêmes maladies que les riches. On commence à vacciner contre la rage et la variole.

C'est un tournant décisif pour la médecine, mais pas encore pour les malades ! Car si les médecins apprennent à prévenir, guérir leurs patients reste aussi difficile en 1920 qu'en 1870. Les malades meurent toujours autant et des mêmes choses, mais ils savent à présent pourquoi… Cela leur fait une belle jambe !

L'arsenal thérapeutique

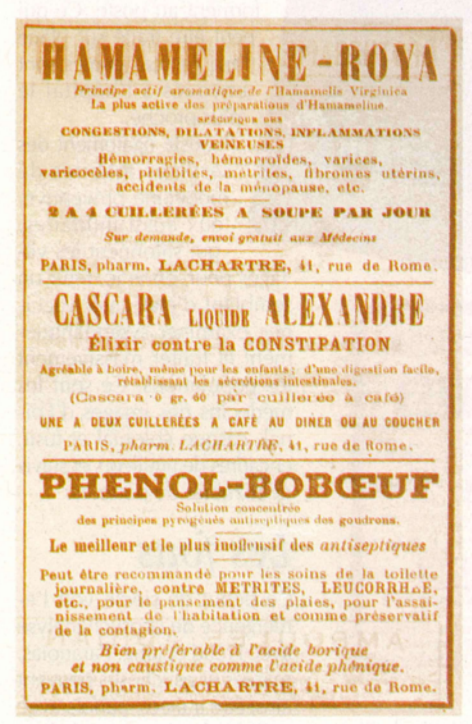
A propos de jambe justement, venons-en à ce qui nous semble évident aujourd'hui mais qui à l'époque manquait cruellement : tous les antibiotiques et beaucoup de vaccins. En fait, tout ce qui permet de combattre des infections.

L'utilisation du premier antibiotique comme médicament, la pénicilline, ne date que de 1941. Le produit était une telle révolution qu'il fit l'objet de recherches dignes d'une arme secrète, tant par les Alliés que par les Allemands. La pénicilline était si difficile à obtenir qu'elle fit l'objet de marché noir dans l'immédiate après-guerre (c'est l'intrigue du film *Le troisième homme*). Avant cela, une infection qui gagnait le sang, une septicémie, était le plus souvent mortelle. C'est pour cela que l'on devait amputer, quand cela était possible, le membre blessé si l'infection menaçait de s'étendre. De même, la gangrène (une infection qui se développe dans une blessure refermée) n'avait que deux issues : la mort du malade ou l'amputation. Voilà où je voulais en venir avec mon histoire de jambe. A ce propos, voici une anecdote véridique qui pourrait être utile dans des scénarios de L'appel

de Cthulhu. Lors de la Première Guerre mondiale, les larves de mouches dévoraient les cadavres abandonnés dans le *no man's land* entre les tranchées ennemies. Sur le front, de telles larves ont été utilisées par des médecins militaires pour nettoyer les plaies. On les laissait tout simplement manger les chairs mortes… De quoi rendre un peu fou les blessés !
Pas de panique ! De telles pratiques n'ont rien de sadique ni de blasphématoire, elles faisaient partie des usages de la médecine. Etre « grignoté » par des larves n'est pas plus horrible que de se laisser vampiriser par des sangsues dites « médicinales ». Cela se faisait beaucoup à l'époque…
En fait, de nos jours, avec nos comprimés sous blister, nos milliers de médicaments et nos miracles médicaux, on imagine mal ce qu'était la situation à l'époque.
Une simple transfusion sanguine pouvait s'avérer mortelle car si on connaissait les groupes sanguins (A, B, AB et O), en revanche les rhésus (+ et -) étaient encore inconnus (leur découverte date de 1923). De fait, il se produisait régulièrement des accidents mortels « inexplicables » bien que les sangs soient de groupes compatibles.
Les médicaments de nos grands-parents étaient surtout des préparations magistrales, c'est-à-dire des mélanges de produits (des extraits de plantes et des sels minéraux principalement) réalisés exprès pour eux par le pharmacien suivant des formules concoctées par le médecin.
L'usage et l'acceptation par tous de certaines formules comme « parfaites » donnèrent naissance aux premiers laboratoires pharmaceutiques, souvent des officines ayant des « spécialités maison », qui fabriquaient à la chaîne et commercialisaient ces premiers vrais médicaments modernes.
Citons, pour l'anecdote, une catégorie de médicaments aujourd'hui totalement disparue : les vins médicinaux. Le vin, la boisson nationale, accompagnait tous les repas. Aussi les thérapeutes profitèrent du geste quasi instinctif de se verser un verre de vin pour favoriser la prise de médicaments à heure régulière et en masquer le goût désagréable, améliorer la compliance du traitement en jargon médical.
Mais le traitement souverain de bien des maladies était surtout les cures thermales (*Le formulaire pharmaceutique* de 1914 recense plus de cinq cents stations dans le monde entier). Eau minérale et grand air étaient souvent prescrits pour à peu près n'importe quoi : rhumatismes, maladies du foie ou du rein, affections pulmonaires, etc. Mais encore fallait-il pouvoir payer car la Sécurité sociale est encore loin d'être créée (1936) !

Médecins de Paris

A l'époque, la médecine est considérée comme un art plutôt qu'un métier.
Elle est pratiquée en grande majorité par des hommes qui, en raison des études coûteuses, sont surtout issus des classes aisées. Ils sont mariés pour « la respectabilité », car on prête des pensées infamantes aux célibataires examinant des femmes.
Tout comme aujourd'hui, il y a beaucoup trop de médecins, et leur vie n'est pas facile. De fait, les malades, qui déjà ne payent pas à l'acte mais tous les mois, trimestres, voire années, renâclent à s'acquitter des honoraires le moment venu, marchandent des réductions ou refusent carrément de payer et vont voir un autre médecin… Ainsi, les médecins qui ne possèdent pas de fortune propre finissent-ils par manquer cruellement d'argent.
De plus, depuis 1898, ont été créées les « sociétés de secours mutuel » destinées à soigner les plus pauvres. Ce sont les ancêtres de nos dispensaires. On y trouvait deux sortes de médecins :
— des jeunes praticiens désabusés sans clientèle, qui pour assurer leur subsistance acceptaient des salaires de misère ;
— des praticiens hospitaliers, médecins humanistes, voulant faire profiter les plus démunis de leur savoir-faire et des avancées médicales. Mais ces derniers font figures d'exception.



L'arrivée de ces sociétés de secours mutuel fut plus vécue comme une dégradation des rapports médecin/malade que comme un progrès social. La sacro-sainte notion de « médecin de famille » était par là mise en péril. Mais surtout, la gratuité d'État remplaçait le traditionnel humanisme du médecin qui ne faisait pas payer les plus pauvres. Beaucoup de malades abusèrent de ces droits nouveaux, d'autant plus qu'il n'y avait pas de contrôle sur les revenus des patients. Certains ne voient plus dans leur médecin un être charitable mais un fonctionnaire payé pour les soigner, au même titre que le facteur l'est pour apporter le courrier.
Malgré cela, de jeunes médecins continuent de s'installer. Le nouveau venu doit choisir un lieu de moindre concurrence et un immeuble de moyenne catégorie. Un bas standing nuit en effet à l'image de marque ! Quant aux immeubles bourgeois, ils lui sont interdits à cause de la peur panique de la maladie qu'ont les propriétaires. Aucun riche ne veut de « défilé de malades crachant dans l'escalier »…
Le cabinet doit être d'accès facile (premier étage maximum). Il est souvent constitué de trois pièces : salle d'attente, cabinet proprement dit, chambre du médecin. Les plus pauvres n'ont que deux pièces, le médecin dormant sur la table d'examen.
Le mobilier est sobre, en bois blanc (le bas de gamme de l'époque) ou fait de brocante. Un cabinet classique possède un bureau en bois de poirier, deux chaises, une armoire contenant des livres et des instruments en nickel étincelant, un encrier à tête d'Hypocrate, un lavabo, un fauteuil gynécologique et une table d'examen (*La vie quotidienne de médecin parisien en 1900*).
La salle d'attente est meublée de chaises, de fauteuils, de tapis et de gravures représentant des scènes médicales.
Pour constituer sa clientèle, le médecin peut recourir au service d'un rabatteur mais doit obligatoirement s'attirer les bonnes grâces de sa concierge et du pharmacien (voir le chapitre Autour du médecin).
Il ne doit pas être trop regardant quant à ses patients, soignant le plus grand nombre pour pouvoir subvenir à ses besoins. Enfin, il doit prier pour ne pas contracter une « maladie grave » à leur contact, ce qui l'enverrait directement *ad patres*.
N'oublions pas que les antibiotiques n'existent pas et que des maladies comme la tuberculose ou la diphtérie sont souvent mortelles.
A côté de ce triste tableau, existe un autre type de docteur : le médecin mondain. Il y a peu à dire sur lui, sauf pour souligner l'extrême contraste qu'il représente par rapport à ses confrères. Spécialiste des « maladies de femme » (migraines et petits nerfs), rentier, beau parleur et médiocre praticien, il passe le plus clair du temps dans les salons à la mode, les vernissages, les garden party. Il joue sur son statut social, est vêtu à la mode, son cabinet est meublé comme un boudoir avec nombre de bibelots et un sofa en guise de table d'examen. Il recherche des places de « médecin attitré » dans les théâtres et les revues, ce qui lui permet d'assister gratuitement aux spectacles et de courtiser les danseuses…

Médecins de colonies

En 1920, l'époque des conquêtes et des guerres coloniales est finie. La dernière campagne française contre les sultans marchands d'esclaves du Tchad vient juste de s'achever. Les colonies sont pacifiées, l'armée se retire. Vient le temps des grandes campagnes d'éducation sanitaire et d'hygiène, et la construction d'hôpitaux, de dispensaires, de maternités, de facultés de médecine et d'écoles d'infirmières. Un travail colossal !
En ces temps-là, les notions de Tiers Monde, d'O.N.G. et d'action humanitaire n'existent pas. Algériens, Camerounais, Indochinois, Tahitiens sont citoyens français au même titre que les Bretons ou les Picards. Et ils sont traités de la même façon par la mère patrie, ce qui donne parfois des absurdités comme enseigner à des Algériens que leurs ancêtres sont les Gaulois !
Deux types très différents de médecins s'occupent des populations « naturelles » comme on les appelle à l'époque : les missionnaires et les médecins militaires du Corps de santé colonial. ▷



« Réclames » extraites du Formulaire pharmaceutique Gilbert & Yvon de l'année 1914.

Les grandes découvertes du début du siècle

(extrait de *L'aventure de la médecine*)

1893 : découverte du radium par Marie Curie (début de la radiothérapie)

1895 : découverte des rayons X par Röntgen (début de la radiologie)

1890-1902 : naissance de la psychanalyse

1900 : découverte des groupes sanguins par Landsteiner

1903 : mise au point du premier électrocardiogramme (E.C.G.)

1907 : première transfusion sanguine d'homme à homme

1921 : découverte de l'insuline

1925 : mise au point de l'électroencéphalogramme (E.E.G.)

Arrivés juste après les marchands, les missionnaires sont un héritage des premiers temps de la colonisation. Pour eux, la médecine est une arme d'évangélisation. Grâce à la supériorité de la science occidentale sur les pratiques du sorcier local, le missionnaire attire à lui « les brebis égarées » et les retient de même. Toujours très motivés par leur tâche, tous ne sont pas en revanche de vrais médecins et bien souvent, chez les vieux missionnaires en poste depuis des décennies, les dernières avancées médicales voisinent avec des pratiques n'ayant rien de scientifiques.

Parallèlement aux missionnaires et leurs missions, existe tout un réseau de postes médicaux, implantés aux points stratégiques (points d'eau, oasis, gué, col, colline isolée, village de chef de tribu, mission…), qui accueillent les membres du Corps de santé colonial : médecins, pharmaciens, officiers d'intendance ou techniciens. Ces hommes, tous militaires, ont accompagné les troupes lors de la conquête et ont été laissés derrière après le retrait de l'armée.

Les médecins, formés à Marseille, s'engagent pour plus de dix ans de service aux colonies, et pour un salaire de misère (moins de 2000 F/an). S'ils choisissent cette carrière, c'est presque toujours par goût de l'aventure et par motivation humanitaire. Mais la désillusion atteint nombre d'entre eux au cours des années de service, souvent dans des lieux reculés. Le vieux médecin colonial est souvent un être désabusé et amer, atteint par quelques fièvres et parasitoses, à qui il tarde de rentrer.

Après son arrivée, le médecin militaire s'entoure rapidement d'aides indigènes : aides-soignants et sages-femmes accoucheuses. Les jours de visite, des files de malades venus de toute la région se forment au poste. Ce qui peut être traité sur place l'est, les cas graves sont envoyés à l'hôpital le plus proche.

Il existe également des services mobiles de médecine préventive, eux aussi militaires, qui sillonnent les villages pour, en vrac, tenir un semblant d'état civil, vacciner, examiner systématiquement et traiter massivement les populations. Ce sont les médecins des images d'Epinal, casque colonial et fusil, encadrés de tirailleurs et suivis de dizaines de porteurs.

Les fous

Ce début de siècle voit l'émergence de la psychanalyse avec Freud et Jung. Paranoïas, manies et psychoses peuvent ainsi être traitées, parfois avec l'aide de l'hypnose. C'est classiquement le bon psychiatre notant et questionnant sans cesse, jusqu'à ramener à la conscience un souvenir d'enfance traumatisant chez son patient (comme il se doit, allongé sur un divan !). L'inconscient est roi, les rêves et les paroles sont décortiqués sous le seul angle de vue sexuel…

Cela est vrai pour les fous « tranquilles ». Pour les déments, les agités, ceux que l'on enferme dans des asiles, la situation n'a pas beaucoup évolué depuis la Révolution française. Certes, ils ne sont plus enchaînés dans des cellules, certes on ne va plus voir les fous comme on se rend au zoo, mais les améliorations s'arrêtent là.

Le maître mot est toujours « calmer », par la camisole de force, par des douches d'eau glacée ou par des médicaments qui assomment et endorment (la « camisole chimique »). L'électrochoc, les chocs à l'insuline et la lobotomie ne viendront que durant les années trente.

Depuis 1838, existe une loi qui permet à des membres de la famille (le placement volontaire) ou au préfet (le placement d'office) d'interner une personne jugée folle ou dangereuse. Malgré tous les garde-fous (jeu de mot involontaire), les abus sont nombreux. Dans les asiles, les clochards alcooliques ayant fait trop de raffut côtoient les héritiers gênants ou les vieilles tantes qui tardent à mourir…

La libération d'un fou étant suspendue à la décision des médecins de l'asile, cela revient à dire que l'arbitraire peut régner si les psychiatres ne sont pas intègres. Dans le cas d'un placement d'office, la situation est pire car seul le préfet peut donner l'ordre de libération. Pour peu que l'on ait des relations, se débarrasser d'un gêneur est facile…

Maladies des villes et fièvres des tropiques

« Là-bas, sur les rives empestées de l'Atlantique, vous rencontrerez le redoutable sphinx de la malaria, pernicieux Protée, le fantôme délirant du typhus, le spectre livide et glacé du choléra, le masque jaune du vomito negro. Défiez-vous ! De la terre et des eaux s'exhale un souffle empoisonné… »
Introduction du cours de pathologie tropicale du Pr Mahé, Brest 1875.

La tuberculose

Les maladies bronchopulmonaires sont la première cause de décès à l'époque. La tuberculose, la phtisie comme on l'appelle alors, est le plus grand fléau des quartiers pauvres. Ni les antibiotiques, ni la vaccination ne sont encore disponibles. Le seul traitement est la suralimentation (lait et viande rouge : un luxe !) associée au bon air (sanatorium).

En même temps que la fièvre, les crachats, la toux et les sueurs nocturnes, la maladie entraîne la perte de l'appétit et un amaigrissement qui conduisent à une « altération majeure de l'état général ». Les poumons sont principalement touchés, le malade tousse, lutte pour respirer, crache abondamment des mucus sanglants et purulents. Il meurt généralement d'asphyxie lente et de cachexie (faiblesse physique et maigreur extrême).

Des crachoirs en terre contenant de l'acide, pour détruire le bacille, sont fournis aux tuberculeux. L'odeur est pestilentielle et l'acide provoque parfois de graves brûlures quand les

malades renversent le crachoir sur eux lorsqu'ils sont secoués par une violente quinte de toux...

La grippe espagnole

La grippe, quelle que soit son origine, est une maladie très contagieuse qui revient régulièrement nous dire bonjour. Cette fois-là, juste après la Première Guerre mondiale, elle fut la cause d'une pandémie qui fit presque trois fois plus de morts (21 millions environ) que la guerre de 14-18 (8,5 millions) !
Les symptômes en sont une fièvre brutale, un mal de tête, des douleurs dans les muscles et les articulations, une toux sèche, le nez qui coule, les yeux qui pleurent (catarrhe oculo-nasal). L'état du malade se dégrade, mais rien de tout cela n'est mortel. En revanche, l'issue peut être fatale si la maladie s'attaque également aux poumons ou au cœur. Ce sont ces complications foudroyantes qui ont tué en 1919...

Le paludisme

C'est la plus connue et la pire des fièvres qui sévit entre les tropiques tout autour du globe. Le paludisme est dû à un parasite inoculé par la piqûre d'un moustique, l'anophèle femelle. Aujourd'hui encore, c'est un fléau mondial qui est loin d'être éliminé. En 1920, entre le Cancer et le Capricorne, personne ne pouvait se dire totalement à l'abri, même en dormant sous une moustiquaire et en prenait assidûment de la quinine, seule protection efficace.
La quinine avait contre elle sa grande amertume, et beaucoup de gens ne la prenait pas pour cette raison, s'en remettant au sort. Au XVIII[e] siècle, les troupes anglaises d'Inde, réticentes, se virent obligées de boire quotidiennement une boisson tonique à base de quinine : l'indian tonic, aussi appelé Schweppes !
Le paludisme se caractérise par des accès brutaux et imprévisibles en trois phases :
— des frissons glacés, mal de tête et vomissements pendant une à deux heures ;
— une fièvre intense (40° C et plus) pendant une à quatre heures ;
— des sueurs abondantes pendant la baisse de température, laissant le malade épuisé et courbatu.
Ces accès reviennent tous les deux ou trois jours pendant des périodes d'une dizaine de jours. Cela dure toute la vie du malade. La mort peut survenir par cachexie ou atteinte nerveuse. Le paludisme tue surtout les enfants en bas âge et les Blancs. Tous les indigènes qui dépassent l'âge de dix ans sont atteints de paludisme, ce qui constitue des réserves de parasites dans lesquelles les moustiques vont puiser...

La fièvre jaune

Le responsable est encore un moustique, mais pas le même ! Cette fois, il s'agit de l'aedes femelle. Tout débute par trois jours de frissons, de douleurs vives dans tout le corps, d'hémorragies sans gravité (gencives, nez), d'une fièvre élevée, d'une face congestionnée (rouge de sang) et de vomissements. Puis la peau vire au jaune franc (ictère), le malade vomit du sang noir (vomito negro), se convulse, puis tombe en prostration, mais reste conscient de sa déchéance physique jusqu'à l'ultime moment. La mort, pratiquement certaine, survient généralement après le cinquième jour. S'il passe la septième aube, le malade peut survivre.
Heureusement, la fièvre jaune est uniquement épidémique. La seule défense contre elle est la mise en quarantaine de toutes les personnes ayant été en contact avec le ou les malades, ce qui les condamne à plus ou moins longue échéance...

La trousse du médecin

Stéthoscope, thermomètre, marteau à réflexe, dynamomètre (mesure force physique), abaisse-langue, ophtalmoscope, laryngoscope, sphygmographe (ancêtre E.C.G.), sphygmomanomètre (mesure tension), spéculum, forceps, seringues stérilisables en verre, bistouri, microscope et lames pour examen des crachats, nécessaire examens urines.

Autour du médecin

La concierge de l'immeuble

La concierge garde l'entrée de son immeuble comme Cerbère celle des enfers. C'est un dragon qu'il faut soigner (consultations gratuites et petits cadeaux), elle et sa famille, sous peine de voir sa clientèle fondre en quelques coups de langue perfide. Amadouée, la « bête » peut rendre de grands services, comme amener des clients ou casser un confrère trop gênant...

Le pharmacien

Lui aussi doit être séduit par des prescriptions assez onéreuses. Donc, pas de remèdes de quatre sous ! Sinon le médecin souffrira des petits mots de l'apothicaire, « vous savez, le docteur untel soigne beaucoup mieux ce genre de maladie » (traduisez « il fait des prescriptions plus chères »)... Parfois, de véritables marchandages ont lieu entre pharmacien et médecin ; ce dernier payant l'apothicaire au pourcentage pour les clients qu'il lui amène, ou bien prescrivant des remèdes fantaisistes ou imaginaires que « seul ce pharmacien peut réaliser »...

Le rabatteur

Ce type de démarcheur vous amène, contre rétribution, un fond de clientèle (dix tuberculeux, une douzaine d'avariés (syphilitiques), une quinzaine de poitrinaires, quelques épileptiques...). Il peut aussi vanter vos mérites ou traquer pour vous les femmes enceintes ou les tuberculeux, au choix...
Démarcheur à domicile, hôtelier renseignant ses clients, concierge discutant avec ses consœurs, femme du monde glissant un petit mot à chaque toux des gens qu'elle rencontre aux cocktails ou vernissages ; les rabatteurs sont très variés. Il y a même des agences spécialisées proposant des listes d'adresses de malades...

Bibliographie

La pérennité des alcaloïdes (Laboratoires Houdé)
Formulaire pharmaceutique Gilbert & Yvon (année 1914)
L'aventure de la médecine, Philippe Gorny (J.-C. Lattès)
La médecine coloniale, mythes et réalités, Lapeyssonnie (Médecine et Histoire, Seghers)
La vie quotidienne du médecin parisien en 1900, Pierre Darmon (Hachette)
Knock, Jules Romains
Voyage au bout de la nuit, Céline

L'ennemi : le charlatan/ rebouteux/sorcier

Quel qu'il soit, il utilise des armes déloyales. Ce peut être un ingénieur astucieux utilisant les dernières découvertes pour vendre un « traitement miracle » à des gogos, un bonimenteur de foire ou un démarcheur à domicile vendant la « bonne potion du docteur Diafoirus », un confrère style Knock qui rend les gens malades simplement en leur disant qu'ils le sont.
Ce peut être le rebouteux de province, le vieil homme ou la femme au regard étrange vivant à l'écart du village. Celui qui semble de tout temps avoir été là et à qui on prête des pouvoirs magiques, celui que l'on va voir avant de se rendre chez le docteur, par habitude mais aussi par crainte.
C'est enfin le sorcier indigène, aigri par la perte de son emprise sur ses frères de race et qui attend l'heure de sa revanche. Revanche qu'il peut obtenir en mettant la science en défaut par ses connaissances ou en déchaînant ses pouvoirs sur le médecin.

Françoise et Pierre Lejoyeux

Quelques prix

● Boîte de granules (environ 20 doses) : de 3 à 6 F selon les produits.
Les granules sont de petites boules de sucre dans lesquelles le produit actif est incorporé. Elles étaient colorées de différentes façons en fonction du produit et du dosage afin d'éviter les accidents.
Absinthine (apéritif) : 3 F
Arséniate d'antimoine (expectorant) : 3 F
Arséniate d'or (syphilis) : 4 F
Berbérine (diarrhées) : 5 F
Cantharidine (tuberculose) : 3 F
Cocaïne (anesthésique) : 3 F
Quinine (fébrifuge) : 3 F
Strychnine (tonique) : 3 F
● Bouteille de vin de caféine (tonique) : 8 F (20 doses).
● Boîte de poudre fumigatoire mentholée « Antiasthme Bengalais de la pharmacie Fagard » : 2,50 F.
● Flacon de poudre laxative de Vichy du Docteur Léonce Souligoux : 2,50 F (25 doses).
● Bouteille d'élixir sédatif/digestif des laboratoires Houdé (cocaïne/pepsine) : 8 F (20 doses).
● Consultation : variable suivant la notoriété et la localisation, en moyenne 10 F (pour un professeur célèbre : 100 F).
● Visite à domicile (médecin de quartier) : 10 F.
● Opérations simples : 30 à 100 F. Extraction de dent : 20 F, accouchement + dix visites : 400 F.
● Opérations complexes : plusieurs centaines de francs voire milliers.
● Pauvres : réduction de 50 % sur les honoraires.

Gazette galactique

Spécial acrobatie

A la création de son personnage mega, le joueur calcule entre autres sa vitesse maximum ainsi que le poids qu'il peut soulever. Mais il manque une troisième catégorie d'effort athlétique utile en cours d'aventure : le saut.

Le saut en hauteur, qui sert à franchir sans perte de temps un obstacle placé sur son chemin : passer une barrière, monter d'une enjambée sur une table ou une voiture, franchir d'un bond un comptoir de bar, etc. Mais surtout saut en longueur, les personnages ayant une forte tendance à vouloir franchir des précipices, passer d'un toit à l'autre, bondir dans un bateau qui a déjà quitté le quai, ou contourner pas la voie des airs une dalle susceptible de s'ouvrir sous leurs pieds. Le personnage aura donc deux valeurs de saut : le saut d'obstacle, qui correspond aux situations où le personnage franchit l'obstacle puis retombe sur ses pieds ; et le saut en hauteur, c'est-à-dire la performance maximum qu'il peut espérer obtenir en athlétisme, avec la traditionnelle barre et surtout le matelas de mousse pour la réception !

Voici le moyen de calculer les distances maximum que peut franchir le personnage (dans le jeu, le MJ commencera à demander un test de réussite lorsque le personnage tente de sauter plus de la moitié de cette distance, de facile à très difficile).

A la création du personnage, on demande de calculer pour déterminer sa Vitesse maximum, un score égal à (Réflexes + score Taille)/4. C'est ce même score qui vous servira pour lire, à partir des tableaux ci-dessous, les prouesses de votre Mega.

Il est plus facile de bondir sur un comptoir de bar pour y poser le pied, que de le franchir sans le toucher. Dans les cas où le personnage veut se percher d'un bond sur un quelconque perchoir, le meneur de jeu désirant à tout prix faire un jet de dé augmentera les possibilités du personnage de 20 à 30 cm.

Sports d'agilité

Dans les cas où un Mega tente des actions faisant appel à son agilité, on utilise le plus souvent le talent Acrobatie. Mais il n'est pas toujours facile d'apprécier le niveau de difficulté à appliquer dès que ce talent s'exerce à l'aide d'accessoires, qu'il s'agisse d'épater la galerie en marchand sur un fil, ou d'entamer une poursuite à skis.

Cette petite règle optionnelle vous permet de préciser les talents du personnage dans ces domaines, avec la possibilité de se spécialiser dans l'usage d'un type d'accessoire.

La logique est la même que pour les armes blanches. A partir d'un talent de base, ici le talent Acrobatie, le personnage débutant se voit attribuer un malus d'inexpérience. Une fois ce malus ramené à zéro, de la même façon que pour les armes (voir Mega3, page 40, Maîtrise d'une arme), le joueur peut continuer à améliorer son personnage en lui attribuant des « figures », c'est-à-dire des acrobaties précises et personnelles : saut périlleux, looping en planche à voile, etc. Ces figures s'acquièrent comme les feintes, mais le joueur doit noter sur sa fiche de personnage le nom de la figure, et sauf cas particulier de combinaison de figures autorisée par le meneur de jeu, elles ne sont pas cumulables. Même s'il maîtrise trois figures, le personnage ne peut ajouter +3 à son niveau d'acrobatie, mais seulement +1 (éventuellement +2 dans le cas de figures combinables).

Une spécialité est acquise uniquement pour un type d'accessoire précis. Une figure apprise pour la planche à voile ne pourra pas être utilisée pour le surf.

On peut trouver divers domaines où cette règle peut s'appliquer. En voici quelques-uns qui vous serviront de référence :

Malus	Activités
-3	Equilibrisme (fil, monocycle, ballon, échasse)
-1	Ski, monoski, ski nautique
-2	Planche à voile
-3	Surf
-4	Trapèze
-3	Acrobaties à cheval
0	Acrobaties au sol « simples » (saut de main, roulé-boulé...)

Saut en longueur avec élan

Echelle de valeur

Vitesse :	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Distance :	0	0,8	1,5	2	3	4	5	7	9	11	13

Saut en hauteur

Echelle de valeur

Vitesse :	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Distance :	0,4	0,8	1,2	1,6	1,8	2	2,2	2,4	2,8	3	3,2

Saut d'obstacle

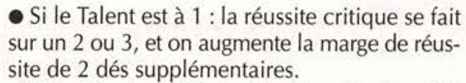
Echelle de valeur

Vitesse :	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Distance :	0,3	0,6	1	1,4	1,5	1,6	1,7	1,8	1,9	2	2,1

Le Transfert vous épuise ?

Des courriers et des remarques minitéliques, il ressort que vos agents ont bien du mal à utiliser le Transfert, et qu'ils en reviennent lessivés. C'est effectivement le cas si votre personnage manque de Volonté, un trait mis à rude épreuve chez les Megas. Le Transfert est effectivement la spécialité des personnages à haut score en Volonté, qui seuls sont capables d'investir un PSJ à fort caractère, en sonder la mémoire pour y chercher des informations en prenant des risques mesurés, puis revenir sans avoir eu à se reposer. Les Megas moins volontaires devront choisir leurs cibles en fonction de leur faible résistance au Transfert (caractère faible, intelligence basse, esprit lent). Bien sûr, on n'accède pas ainsi aux mêmes informations, ni aux mêmes résultats. Mais à chacun ses faiblesses et ses atouts, et votre personnage en aura d'autant plus dans d'autres domaines... ■

Didier Guiserix



Edition spéciale



A pu de Simulacres...

Après une réunion entre la rédaction et notre service marketing (mais oui, il y en a un, non mais !) il y a moins d'un mois, il avait été décidé de mettre *Simulacres* un peu plus sur le devant de la scène, principalement en tant qu'outil d'initiation à l'intention des néophytes qui nous rejoignent sans cesse, mais qui sont un peu perdus dans le domaine du jeu de rôle. En effet, jouer à *Rolemaster, AD&D2, RuneQuest, L'appel de Cthulhu* ou *Vampire* c'est bien, mais l'investissement en temps et en argent est parfois un peu élevé pour un jeune qui désire juste « voir comment c'est ». Et hop, badaboum, nous apprenions que notre premier hors-série était complètement épuisé. Envolés les 35000 exemplaires imprimés en octobre 88... Bien sûr nous avons *Mega III*, mais ce n'est pas un jeu réalisé dans le même esprit de simplicité et d'ouverture. Intrigué, je me renseignai aussi sur l'état des stocks des Univers publiés chez Descartes. S'il reste des *Capitaine Vaudou* et des *Aventures Extraordinaires..., Cyber Age* est épuisé lui depuis presque un an. Mais ce sont des jeux à part entière, pas des outils d'initiation. Heureusement, nous avons publié l'intégralité des règles dans notre hors-série n° 6 spécial scénarios, ce qui assure leur disponibilité, mais ne s'y trouve aucun conseil de jeu ou approche simple pour le néophyte.

La question qui se pose donc à nous est : devons-nous faire un nouveau hors-série Simulacres, en sachant qu'il ne pourrait pas voir le jour avant 1994 ? Au bout de bientôt quatre ans, les faiblesses de ce hors-série nous sont bien apparues (en dehors de ceux qui n'aiment pas le système de jeu, mais c'est un autre débat). Les scénarios étaient un peu trop « ouverts », les univers pas toujours suffisamment décrits. Disons que pour des nouveaux joueurs, le produit était plus que correct (autant ne pas être toujours modeste...) mais que pour de nouveaux meneurs de jeu, ce n'était pas encore suffisamment didactique.

Simulacres doit-il être réédité, et si oui de quelle manière ? Nous souhaitons vous mettre à contribution. Non pas avec un sondage et des questions à choix multiples, ou en oui/non, mais en vous demandant des avis argumentés (s'il vous plaît pas de : ce jeu est génial ou ce jeu est nul). Avez-vous joué à *Simulacres* ? Règles de base ou de campagne ? Qu'y manque-t-il pour l'initiation, pour des joueurs expérimentés ? Faut-il autant d'univers, mieux les détailler, lesquels ? Prenez le temps de réfléchir, et écrivez-nous, nous lirons avec attention tous vos courriers.

Des personnages talentueux

Il a fallu trois ans de tests avant de faire paraître les règles de base de *Simulacres*. Et cela fait deux ans qu'existent les règles de campagne. Il est donc naturel que des petits ajustements continuent à voir le jour, notamment quand on fait jouer des personnages sur ce laps de temps. Un des problèmes était notamment le relatif manque d'importance des Talents par rapport aux Composantes ou Moyens. Malgré un grand nombre de points d'Aventure à dépenser pour faire monter une Composante (celle-ci joue sur de nombreux Talents), il était plus intéressant d'économiser ses points plutôt que de faire progresser de façon logique les Talents de son personnage. Autre problème provenant de la même origine : si un personnage très bien bâti (par exemple) et qui sait peu se battre affronte un malingre prodige de l'épée, le malingre ne profite pas vraiment de son expérience. Idem si un bellâtre fait un duel oral contre un orateur pas très ragoûtant.

La solution, que je teste depuis plusieurs mois et qui marche pour l'instant très bien, est la suivante : on utilise la notion de jets critiques (un double-1 est toujours un succès, un double-6 toujours un échec) mais on la modifie en fonction des Talents utilisés. Plus la valeur du Talent est élevée, plus les chances de faire une réussite critique augmentent, et plus la marge de réussite du Test augmente. Voici comment procéder :

- Si le Talent est à 0 ou moins : la réussite critique se fait sur un 2 (double-1), et on augmente la marge de réussite de 1 dé supplémentaire.
- Si le Talent est à 1 : la réussite critique se fait sur un 2 ou 3, et on augmente la marge de réussite de 2 dés supplémentaires.
- Si le Talent est à 2 : la réussite critique se fait sur un 2,3 ou 4, et on augmente la marge de réussite de 3 dés supplémentaires.
- Si le Talent est à 3 : la réussite critique se fait sur un 2, 3, 4 ou 5, et on augmente la marge de réussite de 4 dés supplémentaires.

Exemple : Yves de Lussac a 5 en Corps, 3 en Action, 1 en Mécanique et +2 en Fleuret. Ses chances de réussite sont normalement de 10, ce qui n'est pas mal. Il se bat contre Jean de Contrebas, une grosse brute qui a des chances de réussite de 12, avec Fleuret à 0. De Contrebas fait un 3, donc une marge de réussite de 9. De Lussac fait un 4, donc une marge de réussite de 6 (avec les règles normales il est battu). Mais il est habile bretteur et c'est une réussite critique, il lance 3 dés supplémentaires. Sa marge de réussite passe à 6 + 11 : 17. Il a réussi à placer une belle botte, car cette marge de réussite va bien entendu également servir au calcul des dégâts (on ajoute encore 2 dés, puis on regarde sur la table des dégâts). Il est fort probable que de Contrebas trépasse sur le coup.

Encore de jeunes auteurs talentueux

- Nous avions présenté le fanzine **Kamikaze** dans le dernier numéro. Il fait paraître son deuxième supplément (le B) à thème médiéval-fantastique. On y trouve une règle pour les combats de masse, et une sur la rapidité des combattants. Plus une description succincte d'un univers onirique fondée sur des textes de Michaël Moorcock. Tout ceci est valable pour les règles de base de *Simulacres*, correct bien qu'un peu court. Kamikaze B, 10 F, chez Joël Alexandre, 21 avenue Philippoteaux, 08200 Sedan.
- **Mamouth Age**: Voici un supplément particulièrement saugrenu, pour les règles de campagne de *Simulacres*. Le thème : des savants cyberpunk sont revenus au temps de la préhistoire dans la région Provence - Alpes - Côte d'azur. Peu scrupuleux, ils dévoilent les merveilles technologiques aux hommes de l'époque, qui sont très impressionnés. Après leur départ, les braves Homo sapiens décident, malgré leur manque de technologie, de singer cet univers. Il y a donc des mamouthiseurs qui posent des prothèses animales, des sorciers qui font des réseaux de divination à distance grâce à des terminaux-dolmen... Bref, c'est très loufoque, un peu potache. La présentation est moyenne (32 pages A4, N&B) mais ce supplément devrait attirer ceux qui aiment bien délirer. Pour se le procurer : Julien Cesbron, 14 rue Fontaine, 75009 Paris, 35 F port compris.



Pierre Rosenthal

Métalliques

Nouveautés

Une rubrique recentrée sur les grandes marques. En effet, les petites sociétés ont un peu de mal à maintenir ouvert le robinet à nouveautés. En espérant que cela ne soit qu'un répit de courte durée, place à la grosse cavalerie.

CITADEL/ MARAUDER

Pour ceux qui n'ont pas été rassasiés par le contenu de la boite de Warhammer, des figurines plastique de Hauts Elfes et de Gobelins sont en vente, ainsi que des hallebardiers d'Altdorf (boite de 30).

Les allergiques au plastique se consoleront avec deux magnifiques boites : Les Comtes électeurs et L'autel de guerre impérial, qui est une nouvelle pièce de collection, digne de votre vitrine.

Autres nouveautés en vrac : des petits animaux (de la horde de rats au tas de vers grouillants) ; des Trolls de pierre et des Trolls d'eau, hélas aussi beaux qu'ils sont hors de prix ; de nouveaux conducteurs de Squigs ; les Gobelins des forêts, avec état-major et « cavalerie » très particulière (chevaucheurs d'araignée) ; et enfin, quelques nouveaux Orques sauvages.

Les Hauts Elfes ne sont pas en reste avec la sortie d'un nouvel état-major, de gardes phénix, et des deux célèbres héros Téclis le Mage et le Prince Tyrion (voir leur histoire dans White Dwarf n° 2).

Warhammer Battle Magic est sorti en français le mois dernier, et l'extension sur les armées de l'Empire devrait être disponible au moment où vous lisez ces lignes. Sont ensuite prévus des suppléments sur les Elfes, les Orques et Gobelins, les Nains, les mort-vivants, les Skavens et les ratons laveurs.

Les fanatiques de SF attendront le joli mois d'avril pour bondir de joie et célébrer ainsi la sortie de Space Marine en français ! Pour Warhammer 40 000, des nouvelles boites : La garde des loups (unités d'élite terminators), Les Longs Crocs et Les Griffes sanglantes.

GRENADIER

Après plusieurs mois de léthargie, Nick Lund se réveille ! En effet, les Orques géants annoncés en janvier sont suivis par un chaman et un musicien, qui sont d'une émouvante fraîcheur : ah ! le doux bruit des cymbales orques le soir au fond des bois. Des mêmes mains expertes (auxquelles il faudra prochainement consacrer un dossier), viennent de naître une série d'aventuriers de base (guerrier, barbare, barde, magicien et voleur) et un groupe de trois mort-vivants effrayants à souhait.

Une série d'éléments de décors en plomb a été lancée au début de l'année, et chaque blister ne coûte que 50 F, soit le prix de leur équivalent en résine. Cette gamme constitue donc une excellente affaire. Sont disponibles entre autres : deux sortes de couloirs, une porte aussi magnifique que monumentale, une prison, un dortoir orque, un puits et une salle des gardes.



Il n'est plus mort, il ne dort plus, il revient dans le dossier ci-contre et il est bien content ! (RAFM)



Tenue camouflage de rigueur pour les Gobs des forêts et l'Orque sauvage. (Citadel)

Garde personnelle de Téclis en faction devant la tour du célèbre mage. (Citadel)



LEADING EDGE

Cet éditeur de jeu de rôle s'est lancé dans la production de figurines à la suite de Aliens RPG. Sept boites étaient parues en cette occasion, reproduisant en 25 mm les personnages principaux et les scènes essentielles de ce film.

Aujourd'hui, re-belote avec deux coffrets de figurines d'après le *Dracula* de Coppola. Dracula à Londres contient Dracula en gentleman et sous forme lupine, le Dr Seward, Mina, Lucy, Van Helsing et Harker. Dans Le Château de Dracula, vous trouverez Dracula en chevalier dragon, en vieillard et en chauve-souris, Quincey, Élisabeth, Holmwood, Renfield, et un cercueil.

Quand vous lirez ces lignes, deux autres boites devraient être sorties. Quant au jeu de rôle Dracula, chez le même éditeur, il est « available soon », ce qui signifie dans le milieu du jeu américain « il sortira peut-être dans six mois, sauf imprévu ».

PRINCE AUGUST

La dernière série Mithril (La Dernière Alliance) est arrivée avec un peu de retard (voir liste dans CB 73). Elle est plutôt plaisante, et certaines sont de vrais chefs-d'œuvre, notamment Anarion. Cette figurine à l'aspect médiévale très prononcé sera un héros ou un chef d'armée rêvé, en historique aussi bien qu'en fantastique. Très épurée et très fine, cette figurine conviendrait parfaitement pour représenter Jeanne d'Arc.

Les chevaux sont en net progrès par rapport aux séries précédentes, en retrouvant enfin des proportions raisonnables.



Dernier briefing avant la bataille. Sauron se souviendra de la dernière série Mithril. (Prince August)

RAFM

Je vous l'annonçais dans le numéro précédent, Cthulhu est vraiment impressionnant. Hélas, le créateur de l'objet, au de-

meurant fort beau, ne s'est pas vraiment préoccupé du calvaire des pauvres figurinistes devant les pièces détachées du monstre. En effet, les diverses parties coïncident de façon très approximative, surtout entre les jambes et le torse. Le travail n'est pas insurmontable mais très pénible (certains, particulièrement choqués, rêveraient la nuit de cette statuette du locataire de R'lyeh...). Le résultat en vaut largement la peine mais une certaine expérience est nécessaire.

RAL PARTHA

La production est toujours aussi dense. Quatre nouvelles boites viennent s'ajouter à une collection déjà impressionnante. Tout d'abord, une sélection de monstres pour D&D. Ce coffret contient deux bugbears, un flight of sprites, un gnoll, un Gnome, deux Gobelins, une gelée verte, trois Hobgobelins, un kobold, un Minotaure, un Ogre, deux Orques, un python des roches, un dragon blanc, un loup et un zombie. Avec un tel assortiment, tout maître de jeu débutant possédera un échantillon représentatif de tout donjon moyen.

Lord Soth's charge (AD&D) est une boite utilisable pour le Battlesystem (ou n'importe quelle autre règle de wargame fantastique). Elle contient Lord Soth sur un magnifique destrier de combat et douze cavaliers squelettes.

Niddhogg the Wyrm est le grand serpent dragon des mythes nordiques (relisez la superbe saga de *Thorgal*) revu et corrigé par Ral Partha. Une très belle pièce à collectionner.

Enfin, Denis Mize lance une collection de dioramas inspirés par le cinéma de série Z des années cinquante du style « Le Retour Du Fils De L'Invasion Des Monstres Gluants Venant D'Une Galaxie Où Tous Les Mots Ont Des Majuscules ». La première boite s'appelle Titans of Terror ou l'attaque d'un campement d'aventuriers par deux horribles créatures.

THUNDERBOLT MOUNTAIN MINIATURES

Tom Meier, à l'honneur dans le dossier de janvier, continue sa série de figurines tirées de *La Morte d'Arthur*, avec Les Ennemis mortels et Les paladins de la quête du Graal. Les premiers sont : Mordred, l'empereur Lucius, Taulurd et Taulas les géants, et Morgane la Fay. Les preux chevaliers sélectionnés sont : Gauvain, Galaad, Perceval et Sir Bors de Ganys.

Sont prévues pour plus tard deux autres séries : Sorcières et chevaliers du Mal, et Les compagnons de la Table ronde. ■

Les textes sont de François Décamp. La pellicule a été très impressionnée par la présence de Bruno Allanson. Les indicibles horreurs et autres monstres ont été peints par Eliora, Bruno Allanson et François Décamp. Avec la collaboration de René Maurice pour les décors.

Si vous avez des questions, remarques ou suggestions concernant Métalliques, ou les guides de peintures, vous pouvez toujours me contacter sur 36 15 Casus, bal Triplezero.

Le dossier

Les figurines pour L'appel de Cthulhu

Le mois prochain sort en français la cinquième édition du plus beau jeu de rôle de l'univers : L'appel de Cthulhu*. Quoi de plus naturel qu'un dossier pour fêter l'événement. De nombreuses maisons de figurines se sont essayées sur ce thème, mais depuis quelques années, tout ce petit monde ronflait. Jusqu'à l'arrivée de RAFM.

Les officielles

Ce sont les figurines RAFM qui illustrent ce dossier, celles que vous avez déjà aperçues dans Casus n° 71. Il existe six investigateurs, livrés en trois attitudes différentes, dont le stade de la folie. Avec de nombreux monstres (dont ce cher Cthulhu), ils forment une gamme cohérente et bien sculptée, qui va continuer à s'agrandir au fil de l'année. De plus, Bob Murch a visiblement puisé ses idées dans le recueil *Les monstres de Cthulhu*, ce qui nous donne des monstres très fidèles au jeu.

Avant RAFM, c'est Grenadier qui possédait la licence pour les figurines officielles de L'appel de Cthulhu. Et depuis quelques mois, une grande partie d'entre elles sont de nouveau disponibles dans une nouvelle collection de Grenadier appelée Nightmare. Cette collection accueille aussi des nouveautés dont certaines extrêmement intéressantes. Je vous recommande tout particulièrement un savant fou dans un fauteuil roulant, tenant un cerveau dans la main.

Les officieuses

Ral Partha possède une dizaine de références Années vingt. Elles sont assez jolies mais un peu petites par rapport aux autres marques.

On peut aussi trouver de très belles figurines, notamment pour les monstres, chez Metal Magic. Cette série disparaît petit à petit, mais de nombreux magasins ont encore du stock. Enfin, vous pouvez toujours essayer de retrouver des figurines sorties chez Citadel entre 1984 et 1988. Certains personnages étaient de véritables petites merveilles, mais ces figurines sont devenues rares et leurs heureux propriétaires hésitent à s'en séparer.

** Oui, j'avoue, je manque parfois d'un soupçon d'impartialité quand je parle de mon jeu de rôle préféré.*

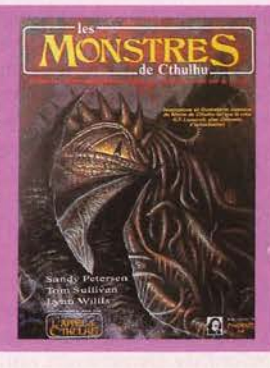


Shoggoth et chien de Tindalos. Pour y échapper : une pièce ronde et étanche. (RAFM)



Entre un chtonien et un profond, reste-il encore de la SAN à cette pauvre investigatrice ? (RAFM)

Les monstres de Cthulhu (Jeux Descartes)



Guide de reconnaissance des principaux monstres et entités rencontrés dans L'appel de Cthulhu, ce fascicule est écrit à la manière d'un véritable traité de zoologie, détaillant mœurs, habitat et coutumes de ces charmantes bestioles. De plus, chacun est illustré par une pleine page couleur, ce qui fournit au figuriniste un excellent guide de peinture. Un ouvrage aussi remarquable qu'indispensable.

Notez enfin que Jeux Descartes a édité un deuxième ouvrage sur les créatures des Contrées du Rêve.

Dune



Bien des créateurs vous le diront, il n'est pas évident de réussir un bon jeu (ou un bon film d'ailleurs !) sous prétexte que l'on s'inspire d'un roman qui a connu un franc succès. Mais là, pas de doute, le *Dune* de Future Pastimes - Avalon Hill est bien le digne descendant du fascinant livre de Franck Herbert. Il suffit d'ouvrir la boîte et vous voilà sur l'inhospitalière Arrakis, avec ses déserts peuplés de vers géants, ses terribles tempêtes corriolis et sa précieuse épice qui donne prescience et longévité. Prêts à défendre les intérêts de l'une des six factions qui luttent pour le contrôle de la planète ?

Les factions de Dune

Il s'écoulera quelques années-lumière avant que vous n'ayez épuisé toutes les subtilités de ce jeu car on ne joue pas de la même manière les Fremens, le Bene Gesserit ou l'ignoble baron Harkonnen. Chaque faction a ses points forts et ses faiblesses. Les Fremens disposent de chefs costauds et d'une grande mobilité sur le terrain mais possèdent peu d'épice au départ et doivent savoir faire le gros dos en attendant leur heure. L'Empereur, Sa Gracieuse Majesté Padishah Shaddam IV, lève des taxes conséquentes sur les transactions commerciales et n'a donc aucun problème d'épice mais il n'est pas présent sur la planète et chaque transport massif de troupes alimente les caisses de la Guilde, cruel dilemme ! Le navigateur Edric, justement, profite de ses facilités de transport mais ne peut maintenir sa puissance que si les autres joueurs font appel à ses services et alimentent ses caisses. Le retors baron Vlad Harkonnen, plein de cartes et de traîtres, ne craint qu'une chose : qu'un messie lui tombe sur la tête... La révérende mère Gaïus Helen Mohiam peut faire appel à la Voix pour contrôler ses adversaires, mais elle n'est pas toujours bien entendue. Quant au jeune Paul Atréides, sa prescience lui permet souvent de déjouer les pièges d'adversaires peu dignes de confiance. De plus, toutes les alliances, même les plus surprenantes (Atréides/ Harkonnen, ou Guilde/ Fremens) peuvent se mettre en place, multipliant les possibilités de jeu et donnant à chaque partie une physionomie originale. De bonnes nuits blanches en perspective... Et puis, si un jour vous vous lassez, vous pourrez toujours utiliser les pouvoirs optionnels des factions, puis passer aux règles optionnelles et aux variantes.

Inutile de se leurrer, si la boite indique « pour deux à six joueurs », *Dune* a été conçu pour six. A cinq, on ne jouera pas les Bene Gesserit, et le jeu reste passionnant. A quatre, on peut enlever la Guilde. En dessous, que l'on élimine une autre faction ou que chaque joueur en joue plusieurs, le jeu perd tout intérêt.

Note. Que ceux qui n'ont pas lu les romans de Frank Herbert se rassurent, ils peuvent quand même joué à *Dune*. Le livret de règles fournit un grand résumé du premier tome de la série, qui permet de comprendre la situation sur la planète, les divers groupes de pouvoir et les intérêts en jeu.

Les phases du jeu

Tout comme *Res Publica Romana*, paru en français quelques semaines plus tôt, *Dune* est un jeu complet. Diplomatie, gestion, stratégie, bluff et hasard jouent tour à tour le rôle dominant tout au long des multiples phases de la séquence de jeu. Chaque joueur, incarnant l'une des factions se disputant le contrôle de la planète, utilisera ses pouvoirs pour tenter de prendre le contrôle de trois sietchs stratégiques, puisque c'est le but du jeu. La position de départ des différentes factions peut être sensiblement modifiée si les joueurs utilisent la règle optionnelle de la moisson de l'épice. Autant vous prévenir tout de suite, les réunions du conseil d'administration du Combinat des Honnêtes Ober Marchands sont alors assez animées.

● **La phase de tempête** consiste à déplacer sur la carte la tempête de sable, qui emporte dans son tourbillon les pions perdus dans le désert et interdit les déplacements. Méfiez-vous des vents de sable et abritez-vous lorsque la tempête approche. Et si vous jouez les règles optionnelles, n'oubliez pas que le Fremen sait comment va se déplacer la tempête, et calquez vos mouvements sur les siens...

● **La phase d'explosion de l'épice** indique sur quel territoire va apparaître la précieuse épice, enjeu de bien des combats car seul moyen de racheter des pions ou des cartes. Mais Paul Atréides, qui a regardé la carte d'épice un tour avant qu'elle ne soit retournée, sait déjà tout... Suivez son regard et ses mouvements. Bien sûr, si un ver de sable apparaît, les malheureux pions qui se trouvent là sont inéluctablement dévorés... sauf ceux des fiers Fremens qui sur cette redoutable monture peuvent traverser toute la planète.

● **La phase d'enchères** permet de se procurer, contre de l'épice, les cartes Traîtrise nécessaires aux combats. Mais Paul Atréides, prescient, est le seul à savoir quelle carte est mise aux enchères, et sait donc qui a acheté quoi. Attention au bluff, rien de plus frustrant que d'avoir payé sept jetons d'épice pour une vulgaire balisette dont personne ne sait jouer correctement. Quant au machiavélique Harkonnen, chaque fois qu'il achète une carte, il en reçoit une autre, que n'a pas vu l'Atréides. On comprend que ce dernier se méfie ensuite du baron. N'omettons pas de signaler que l'épice versée en contrepartie des cartes va directement dans la cassette personnelle de Sa Gracieuse Majesté Padishah Shaddam IV, qui a donc aussi intérêt à faire monter les prix.

● **La phase d'enrôlement et de mouvement** permet à chacun de ramener à la vie, pour par-

Fiche technique

Dune - Intrigues et conquête dans l'univers de Frank Herbert
Editeur : Jeux Descartes, sous licence Avalon Hill
Matériel : 2 plateaux de jeu (la planète, l'arène du duel) ; pour chaque faction : un bouclier de jeu, une rondelle de personnage principal, 5 rondelles de chef, 20 pions ; 2 roues de bataille, 185 cartes (épice, traîtrise, moisson, base, vote, monde d'origine, duel) ; divers marqueurs ; un bloc de feuilles d'aide de jeu ; un livret de règles de 16 p.
Particularité : Dune a gagné l'As d'or, catégorie jeux de simulation, au Festival des jeux de Cannes 93.

ERRATA

● A la page 3 (§ III, C), il est dit de n'utiliser que les 33 cartes Traîtrise à fond blanc. N'en tenez aucun compte. Toutes les cartes Traîtrise ont un fond blanc et peuvent être utilisées avec les règles de base. Tout au plus peut-on, pour la première partie, enlever la carte de poison résiduel. De même il est inutile de chercher les cinq cartes Traîtrise à fond rouge mentionnées en haut de la page 10 (§ XIX, A, 2, d) : elles n'existent pas, n'ont jamais existé, et ne sont absolument pas nécessaires. L'extension américaine comportait des cartes supplémentaires qui, dans la boite française, ont été intégrées au jeu de base, et la traduction n'a pas toujours pris en compte cette modification.
● Vous pouvez engager dans une bataille un nombre de troupes compris entre 0 et la totalité des troupes dont vous disposez sur ce territoire. Les roues de bataille portent des nombres de 1 à 20, le 0 ayant été oublié. Pour engager 0 troupe, vous devrez donc mordre sur le 20.
● Le potentiel de combat de Shadout Mapes est de 3 et non de 2, comme indiqué sur la fiche d'aide de jeu.
Note. Descartes Editeur signale que les errata seront incorporés aux règles d'ici un ou deux mois.

tie gratuitement et pour partie contre paiement, les pions « morts » jusque-là conservés dans les cuves du Bene Tleilax. Pour débarquer ces pions sur la planète, il faut recourir aux services, assez coûteux, de la Guilde. Bien sûr, on ne fait pas payer ces dames du Bene Gesserit, et l'une d'elles accompagne chaque groupe débarquant sur Dune. Quant aux déplacements sur cette planète inhospitalière, ils sont fort lents, d'un territoire à un territoire voisin, à moins de disposer des ornithoptères basés à Carthag et Arrakeen. Bien sûr, le Fremen est en territoire connu et ses déplacements rapides peuvent créer la surprise...
● **La phase de combat** fait appel à deux roues de bataille. Chaque joueur y prépare son « plan de bataille ». Il désigne pour cela un chef, choisit une carte d'attaque (poison ou projectile), une carte de défense, et indique le nombre de pions qu'il engage dans le combat ; sachant que ces pions seront en tout état de cause perdus et que seuls les pions non engagés, s'il est vainqueur, resteront sur le territoire contesté. Les chefs sont peu fiables : certains peuvent trahir (le Harkonnen a souvent des traîtres dans tous les camps), d'autres mourront si vous n'avez pas joué la carte de défense appropriée. La préparation d'un plan de bataille est donc un redoutable moment de bluff réciproque, parfois perturbé par la Voix de la Bene Gesserit, qui impose une carte à son adversaire, ou par la prescience de Paul Atréides, qui voit un élément du plan de bataille adverse.
● **La phase de récolte** permet enfin aux pions survivants de ramasser l'épice se trouvant sur leurs territoires. Encore faut-il être suffisamment nombreux, car un pion ne peut emporter que deux jetons d'épice, à moins de disposer des ornithoptères. Et si l'épice n'est pas le but du jeu, elle est quand même le nerf de la guerre.

Les règles optionnelles

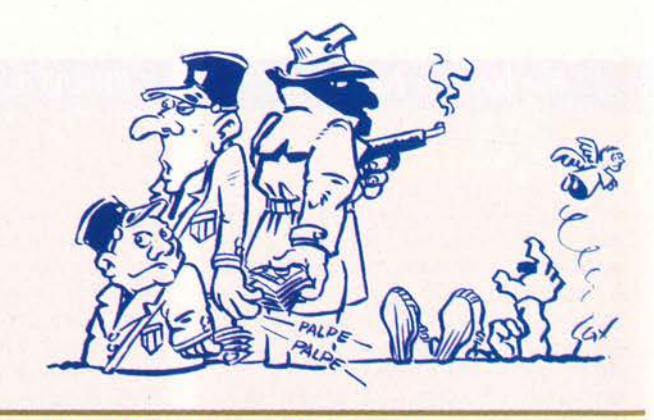
Un des charmes de *Dune* est sa grande variété de règles optionnelles et avancées, permettant aux joueurs familiarisés avec le jeu de décider de la physionomie de la partie. Je conseille notamment, dès la première partie, le jeu sans alliances formelles. Parmi les variantes les plus intéressantes, signalons la règle XV- Atouts supplémentaires du personnage, qui en accentuant l'individualisation des factions contribue à mieux recréer l'ambiance du roman. A utiliser systématiquement en combinaison avec la règle XV, les règles XVII et XVIII. Mais les deux plus remarquables développements du jeu, qui furent d'ailleurs publiés aux États-Unis sous la forme d'extensions complétant la boite de base, sont les règles XVI - Moisson d'épice, et XIX - Duel.
La moisson d'épice est un « jeu avant le jeu », qui permet de changer les positions de départ. Chaque session du conseil d'administration du Combinat des Honnêtes Ober Marchands ressemble à une petite partie de Junta, mais la durée du jeu est allongée d'autant. De plus, les positions de départ ainsi façonnées ne sont pas toujours fidèles au roman, et voir les Harkonnens occuper dès le début du jeu sietch Tabr (le sietch du naïb Stilgar !) fendra le cœur des puristes.
Le duel permet de régler certains de ses conflits en envoyant un de ses chefs se battre en combat singulier dans l'arène. Cette règle très bien conçue crée un petit jeu dans le jeu, fort sympathique. Bien entendu, les amateurs ont tendance à abuser de l'arène, ce qui allonge considérablement la durée des parties tout en faisant le bonheur des cuves Tleilaxu. Mieux vaut alors spécifier précisément en début de partie les actions qui peuvent justifier un « kanly ».
Dune est un jeu très riche, qui se prête à de multiples variations. Dans le hors-série Casus Belli *Jeux de stratégie*, vous découvrirez un système de points de victoire inspiré de celui de *Britannia*, et apprendrez comment faire participer un septième joueur, le danseur-visage du Bene Tleilax.

Bruno Faidutti et Serge Laget

Réactions d'un fan de longue date

Ils en ont de bonnes, à la rédaction de CB. Un coup de téléphone, c'est Pierre : « Tiens, puisque tu joues beaucoup à *Dune*, tu ne pourrais pas nous faire deux pages sur l'édition française ? Elle sort le 24 à Paris, il nous faudrait ton papier au plus tard le 28. » Mettez-vous à ma place, je ne peux qu'accepter. Et me voilà préparant un article sur la version française, que je n'ai pas reçue, avec sous les yeux la bonne vieille, très vieille, boite d'Avalon Hill. Et je me pose quelques questions sur l'adaptation française concoctée par Jeux Descartes. Le graphisme de l'édition américaine était exécrable. Les vers des sables faisaient penser à des phallus en semi-érection, les dessins des boucliers de jeu et des rondelles de chef étaient hideux. Espérons que toutes ces horreurs auront laissé place à d'élégantes illustrations correspondant mieux à l'image que je me fais de la planète des sables.
Le plateau de jeu était sans doute plus beau, mais sa petite taille le rendait difficilement utilisable, au point que de nombreux joueurs en avaient fait une photocopie couleur sensiblement agrandie. Puisque les boites de chez Descartes sont plus grandes que celles d'Avalon Hill, sans doute aurons-nous une surface de jeu plus conséquente.
J'ai cru comprendre que les deux extensions, *Le duel* et *La moisson de l'épice* figureraient dans la boite française. Que deviennent alors les règles ? Est-on obligé d'utiliser le duel, que certains joueurs apprécient peu ? Doit-on nécessairement commencer la partie avec la moisson de l'épice, règle intéressante mais qui allonge encore des parties déjà fort longues ?
Les éditions françaises de jeux anglo-saxons ne sont pas toujours, c'est le moins que l'on puisse dire, bien traduites. Si elles ne sont pas d'une grande complexité, les règles de *Dune* sont originales et facilement déroutantes pour le néophyte. Espérons donc que la traduction sera à la hauteur, et que le franglais nous sera épargné. La moindre des choses à ce sujet serait que les leaders soient baptisés chefs ou héros.
Dix jours plus tard, je reçois la boite tant attendue. Le verdict est mitigé. Certes, le graphisme du jeu a été repensé. La boite est grande et belle. Les portraits des principaux protagonistes de la saga de Franck Herbert, qui ornent les boucliers de jeu et les rondelles de chef, montrent un beau coup de crayon, qui rappelle à la fois Druillet et Mézières.
Tout se gâte à l'ouverture du plateau de jeu. Plus petit encore que celui de l'édition originale, on dirait une mauvaise photocopie couleur, à peine lisible, de ce dernier. Peut-être à court de « c », le maquettiste a écrit tantôt sietch, tantôt sietsh. Pourquoi l'éditeur, qui a fait un effort louable pour redessiner le reste du matériel, a-t-il ainsi bâclé l'élément essentiel, le plateau de jeu, au point de le rendre presqu'inutilisable ? Comme je doute fort qu'il soit possible de faire un agrandissement correct de cette horreur rougeâtre, les joueurs courageux devront se munir d'une feuille de bristol et d'un pinceau pour réaliser un plateau digne de ce grand jeu de société qu'est *Dune*. Prévoyez une planète d'au moins 50 cm de diamètre.
L'intégration des extensions aux règles est bien faite, la moisson d'épice et le duel étant présentés comme des règles optionnelles. La traduction est certes compréhensible, mais elle est, comme trop souvent, truffée d'anglicismes. Ainsi, au dos de la boite, apprend-on que Sa Majesté l'Empereur Padishah Shaddam IV « est souvent induit en excès d'assurance par l'apparat de sa propre puissance ». Quand je lis cela, je suis sur la verge de courir amok.
Signalons enfin qu'aucune raison logique n'explique que certains marqueurs d'épice soient imprimés recto verso et d'autres uniquement recto. Certes, cette erreur se rencontrait déjà dans certaines boites américaines, mais était-ce une raison pour la répéter dans l'édition française.
Tout cela est bien dommage. *Dune* est un jeu que j'adore, et c'est sans doute pour cela que j'attendais enfin une édition irréprochable. Une prochaine fois, peut-être... **B. F.**

SuperGang
Quelques variantes



SuperGang n'est pas un simple « monopoly de la pègre ». L'équilibre entre le hasard (lancers de dés), la stratégie (le choix des déplacements) et l'adresse (le tir au pistolet) est parfait. Les duels, fréquents, cassent le rythme répétitif des tours de jeu ; les parties sont agréables et pleines de rebondissements. Et pour quelques surprises de plus…

Vive le petit commerce

Lorsqu'un malfrat est blessé, le joueur qui le contrôle doit verser 5 briques au propriétaire de la clinique. De même, lorsqu'un malfrat est tué, le joueur qui le contrôle doit verser 10 briques au propriétaire de la concession des pompes funèbres. En contrepartie des avantages qu'elles procurent, le prix de ces deux boutiques est porté à 70 briques. Elles n'ont cependant qu'un seul gérant.

Un truand qui entre au Casino et n'y commet aucune action répréhensible peut jouer une somme de 5 à 50 briques, qui sont versées au propriétaire du Casino. Le truand lance alors un dé, et s'il fait un as il reçoit 6 fois sa mise, du propriétaire ou de la banque si ce dernier n'a pas suffisamment d'argent.

Le tueur fou

Si un joueur obtient un triple 6 en lançant les dés de son gang, un tueur fou est libéré de prison. Un dé supplémentaire est alors nécessaire pour le tueur fou, qui se déplace à chaque tour après les flics mais avant le gang. Il se déplace « normalement », tournant à gauche à chaque croisement s'il a fait un dé pair, à droite s'il a fait un dé impair.

Si son jet de dé lui permet de rentrer dans une boutique occupée par des personnages, il le fait ; s'il a le choix entre plusieurs boutiques, il va dans la plus peuplée. Sinon, il reste dans la rue. Lorsqu'il sort d'une boutique, le tueur fou reprend son déplacement dans son sens de marche précédent.

Chaque fois que le tueur termine son déplacement sur une case où se trouvent des personnages, policiers ou malfrats, il tire sur tout le monde. Le duel se fait selon les règles habituelles, le rôle du tueur étant tenu par le joueur dont c'est le tour, ou par le joueur qui est à sa gauche si ses personnages sont impliqués.

S'il est blessé, le tueur fou va à la clinique comme un personnage normal. S'il est tué, le jeu se poursuit sans lui.

Il y a un traître parmi nous

Variante adaptée de *Dune*, un soir à Morestel au cours des Semaines de l'Hexagone. Avant le premier tour de jeu, les joueurs placent toutes les figurines des truands dans un sac. Puis chacun y tire secrètement trois truands au sort, parmi lesquels il choisit son « traître ». Si un joueur tire ses trois personnages, il n'a pas de traître chez ses adversaires, mais il peut être assuré qu'aucun de ses personnages ne le trahira. Chacun note secrètement qui est son traître.

Lorsque l'un des malfrats de son gang se trouve sur la même case que le traître dont il dispose, un joueur peut le révéler, et le traître passe immédiatement dans son camp, interrompant éventuellement le règlement de comptes en cours. Le traître sera désormais joué à son tour de jeu par celui au profit de qui il a trahi, en plus des membres initiaux de son gang. Ce n'est qu'après sa mort que le traître peut être remplacé dans son gang d'origine.

Si un traître meurt avant d'avoir été révélé, son successeur éventuel pourra toujours trahir dans les mêmes conditions.

Les ripoux

Lorsque les policiers rencontrent un truand ayant un casier judiciaire chargé, le joueur qui a déplacé les policiers peut négocier avec le propriétaire du pion, et éventuellement contre espèces sonnantes et trébuchantes, de ne pas procéder à l'arrestation. De même, les policiers peuvent ne pas constater certains délits. Ils ne peuvent cependant pas effacer ceux qui sont déjà inscrits sur le casier judiciaire. La discussion doit être rapide.

Dans le même esprit, on peut autoriser les joueurs à payer un adversaire pour qu'il vise à côté, ou au contraire pour qu'il descende un de vos personnages au casier trop chargé…

Double gang

Dans une partie à deux joueurs, chacun débute avec un gang normal de trois membres, mais peut dès le début de la partie recruter des malfrats supplémentaires. On peut ainsi décider que les pions jaunes peuvent être recrutés par le joueur Rouge, les pions verts par le joueur Bleu. A son tour de jeu, un joueur lance d'abord les dés pour les personnages de son gang initial, ensuite pour les nouveaux recrutés. Tous les personnages se déplacent et agissent ensemble, achètent, rackettent ou trafiquent avec les jetons de la couleur du gang initial.

Indics et seconds couteaux

Les nombreuses tentatives pour introduire dans le jeu un personnage de proxénète n'ont guère été convaincantes. Par contre, à deux joueurs, on peut introduire dans chaque gang un quatrième personnage, le petit jeune, l'apprenti, le second couteau, se déplaçant avec un dé supplémentaire. C'est un truand ordinaire, sans aucun bonus ou capacité particulière.

Un autre personnage intéressant est l'indic. Bénéficiant d'appuis haut placés, il ne craint guère la police. Quels que soient les délits constatés, son casier judiciaire reste vierge. Il peut par contre, s'il le souhaite, dénoncer à la police les délits auxquels il assiste. Il ne peut être arrêté qu'en flagrant délit, et ne reste jamais en prison, en sortant dès que son tour revient.

Mais Paulot, j'en suis sûr, il y avait une bouche d'égout au coin de la rue !

Vous êtes lassés d'un plateau de jeu trop connu, et n'avez pas les capacités artistiques nécessaires à la confection d'un second. Qu'à cela ne tienne. Il vous suffit de déplacer quelques bouches d'égout pour déconcerter ceux qui croient connaître leur cité sur le bout des doigts. Pour cela, photocopiez quelques bouches d'égout que vous placerez sur les cases de votre choix, et recouvrez les égouts existants de papier blanc.

Parties rapides

Les joueurs désireux de voir une partie se terminer plus rapidement peuvent modifier les conditions de victoire. Est alors vainqueur le premier gang à contrôler la totalité moins une des boutiques d'un quartier.

Il est aussi possible d'écourter une partie qui se prolonge en décrétant que les truands morts ne peuvent désormais plus être remplacés.

Bruno Faidutti
illustration : Didier Guiserix





Sous licence de


RAL PARTHA


R 446 Meta-human Street Samourai


R 449 Go-Gangers


R 464 Shapshifters


R 466 Tribals

Éditorial

WARGAME

A l'heure où j'écris ces lignes, la préparation du numéro hors série de Casus Belli consacré aux jeux de stratégie et aux wargames bat son plein. Il devrait être disponible dans vos kiosques et au Salon des jeux de réflexion le 14 avril prochain. Au sommaire, un maître mot : la variété. Toutes les différentes « chapelles » de « simuleurs » devraient y trouver de quoi les satisfaire. Et encore, tous les articles ont été écrits dans l'optique de présenter de l'intérêt pour tous, que l'on soit figuriniste, diplomate, « plateauiste », etc., ou plus simplement amateur d'histoire militaire et de stratégie, même non-joueur ! Ce qui nous amène au second maître mot de la philosophie de ce magazine : l'ouverture…

Ouverture sur d'autres univers que celui, bien étriqué, des seuls joueurs, tentatives d'établir des liens de toutes sortes avec des gens aux centres d'intérêt parfois bien proches du nôtre, ou plus simplement ouverture de nos esprits et de notre hobby au monde « extérieur », au monde réel. Oui, je sais, le mot « ouverture » est aujourd'hui bien galvaudé par les médias et les hommes politiques, mais nous tâcherons de lui redonner un sens. Tout le monde a à y gagner. Voilà pourquoi il est important que tous les adeptes de notre hobby soutiennent cette initiative en forme de pari. Comme je l'ai dit dans mon précédent éditorial, si cette expérience est concluante, une nouvelle revue devrait voir le jour. Voilà qui ferait plus que compenser la diminution du nombre de pages de cette rubrique dans le Casus « normal » ; je dis cela afin de rassurer ceux d'entre vous, nombreux, qui m'ont écrit pour protester contre cette décision, laquelle était par ailleurs inévitable. J'en profite également pour les remercier de nous avoir témoigné par lettres de leur intérêt pour ce que réalise depuis maintenant plusieurs années toute l'équipe rédactionnelle de la rubrique « wargames » de Casus. Qu'ils comprennent bien que cela n'est pas un faire-part de décès, mais bel et bien de naissance ! A très bientôt dans ces mêmes colonnes et dans celles de notre magazine « bien à nous »…

Laurent Henninger

Croix de Guerre

Enfin !

Le dernier module d'*Advanced Squad Leader* s'est bien fait attendre. Comme à son habitude, Avalon Hill aura pris plus de six mois de retard sur la date de parution prévue. Les Américains nous auront bien fait languir, car, du Bulgare au Norvégien en passant par les exotiques Japonais, Chinois ou Philippins et les indispensables Allemands et Soviétiques, toutes les nationalités ayant pris part à la Seconde Guerre mondiale étaient représentées dans ASL. Toutes ? Non ! Les irréductibles Gaulois manquaient à l'appel. Cette lacune est désormais comblée avec *Croix de Guerre* et la dernière pièce du puzzle ASL est en place. Pourquoi avoir attendu si longtemps ? Avalon Hill aurait-il gardé le meilleur pour la fin ?

Et dans la boîte, ils trouvèrent…

— 638 pions, à ajouter aux quelques 9000 que tout joueur d'*ASL* (pourvu qu'il soit un tant soit peu opiniâtre) possède déjà. 260 de ces derniers représentent le personnel, et le reste est consacré au matériel équipant les armées françaises avant et après l'armistice (l'équipement spécifique des Forces Françaises Libres est inclus). Les plus pointilleux d'entre vous remarqueront que la police de caractère utilisée diffère légèrement de celle à laquelle nous sommes habitués (la qualité de l'impression semble moins bonne, sans vouloir couper les cheveux en quatre) et les plus observateurs retrouveront les noms de quelques « squad-leaderistes » hexagonaux sur les pions chefs (dont votre serviteur, promu 10-2 pour l'occasion, merci Avalon Hill).

— Deux cartes qui viennent compléter la panoplie de terrains proposée par *ASL* (41 cartes à ce jour, qui dit mieux ?). Elles représentent un relief accidenté, boisé et bien arrosé puisqu'on y trouve des rivières, des ruisseaux et des collines, sans oublier de nombreuses habitations. La topographie s'inspire sans nul doute de la région ardennaise. Quelques *overlays* (petits bouts de cartes superposables à découper) sont fournis en supplément (essentiellement des ruisseaux et des bâtiments).

— Pas de règles supplémentaires, mais des errata qui viennent clarifier les notions suivantes : lignes de feu (un des concepts essentiels d'*ASL*), cavalerie (assez peu utilisée dans *ASL* il est vrai) et francs-tireurs (les fameux *snipers*).

— Un descriptif de 18 pages, détaillé et en couleur, des canons et véhicules utilisés par l'armée française, qui ne manquera pas d'éveiller l'intérêt de l'historien en herbe qui sommeille en tout wargameur.

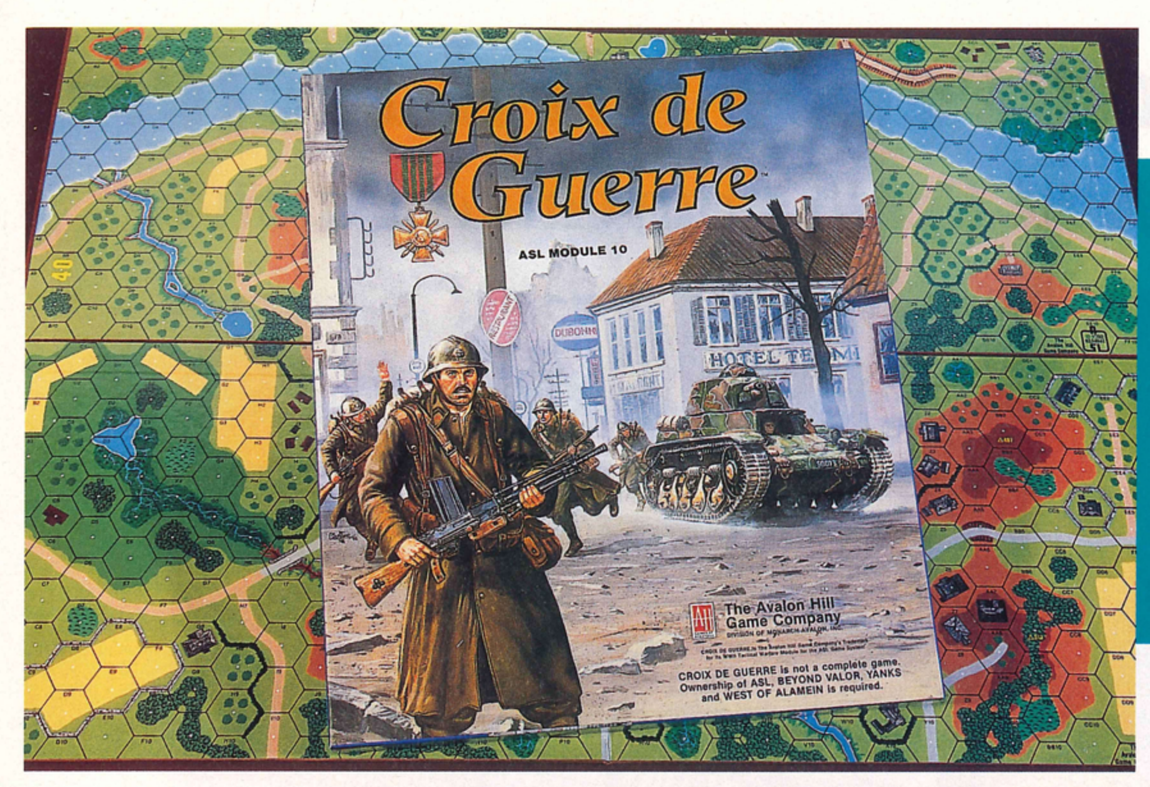
— Une feuille cartonnée (séquence de jeu avancée) expliquant ce qu'il est possible de faire à chaque moment (rappelons qu'un tour de jeu d'*ASL* se subdivise en 8 phases principales). Cette aide-mémoire devrait permettre d'améliorer considérablement la jouabilité et faciliter l'apprentissage des règles.

— Comme de coutume, huit scénarios viennent compléter le tout. Une attention toute particulière semble leur avoir été prêtée. Tous sont intéressants, plus équilibrés que d'habitude, et nous proposent des situations variées (on retrouve l'armée française en action sur des théâtres d'opération aussi différents que la Norvège, le Maroc ou la Syrie, sans oublier, bien entendu, la France).

Le jeu en vaut-il la chandelle ?

L'un des attraits d'*ASL* est que chaque nationalité possède ses caractéristiques propres. Les Finlandais sont les meilleurs en tout, les Italiens les plus mauvais, les Allemands polyvalents, les Soviétiques s'appuient sur le nombre et l'entêtement de leurs commissaires, les Américains disposent d'une énorme puissance de feu mais sont fragiles psychologiquement, les Anglais sont têtus, les Japonais fanatiques à l'extrême. Il était bien sûr intéressant de comparer le squad français à ses concurrents (précisons qu'il s'agit ici des troupes de 39-40 ou des vichystes, les FFL étant considérées comme des Britanniques d'élite).

Et bien, globalement, le « poilu » n'est pas trop mal traité. Le moral est bon (8 pour les troupes d'élite, 7 pour tous les autres y compris les réservistes qui sont d'habitude affligés d'un moral de 6), la puissance de feu (4 comme les Allemands, les Soviétiques ou les Anglais) et la portée aussi (5 comme les Anglais, soit à peine moins que les Allemands qui ont 6). La combativité laisse cependant à désirer, puisque les troupes démoralisées perdent 1 point de moral et sont donc plus difficiles à rallier.



FICHE TECHNIQUE

Extension pour la série *Advanced Squad Leader*, éditée en anglais par Avalon Hill.
Thème : l'armée française dans la Seconde Guerre mondiale.
Echelle : combats tactiques (1 hexagone = 40 mètres, 1 pion = 1 à 10 hommes ou 1 véhicule ou 1 arme lourde).
Matériel : 638 pions, 2 cartes, 8 scénarios.
Complexité : très élevée.
Durée de jeu : 2 à 8 heures par scénario.

L'artillerie française est plus précise et plus riche en munitions que l'artillerie soviétique, et soutient assez bien la comparaison avec celle de la Wehrmacht.
C'est du côté du matériel que les carences sont les plus flagrantes. La fiabilité laisse à désirer (toutes les mitrailleuses françaises cassent à 11, au lieu du 12 standard) et la dotation est parcimonieuse. Pour ce qui est des bonnes surprises, on trouve un mortier de 60 mm et un canon de 37 mm, tous les deux fiables et maniables.
Les armes lourdes sont de qualité variable. Mortiers de 81, canons antichars de 25 et canons de 75 (une spécialité du cru qui rendit d'excellents services en 1914) composent l'essentiel du parc et sont assez performants pour l'époque. Le reste est assez hétéroclite et peu fiable.
Quant aux blindés, c'est de prime abord le musée des horreurs. Lents (certains se déplacent moins vite que l'infanterie), dépourvus de cadence de tir, sous-équipés en mitrailleuses, affligés de moteurs poussifs et fragiles qui leur font courir le risque d'un immobilisation définitive à chaque démarrage, les chars français font presque figure d'épaves. De plus, l'option radio n'ayant apparemment pas été retenue lors de la commande (trop cher sans doute), ces blindés sont contraints de se déplacer en peloton, ce qui les ralentit d'autant, offrant des cibles faciles à l'adversaire.
Un examen plus attentif révèle cependant quelques points forts. En effet, pour l'époque (1940), ces chars sont en général très bien blindés et leur armement principal se révèle très puissant. Le plus beau de tous est sans conteste le Somua 35, qui allie mobilité, puissance de feu (canon de 47) et blindage. Le B1 est un mastodonte quasi indestructible mais peu maniable.
Enfin, les camions et semi-chenillés souffrent eux aussi de lenteur (sauf les Citroën) et de problèmes mécaniques divers.
En résumé, et nonobstant la fiabilité des véhicules qui laisse grandement à désirer, l'armée française est tout à fait intéressante à manier en 1940. Elle est assez performante et son matériel n'est pas aussi déclassé que le veut la légende.

La mise en pratique

Avalon Hill fournit huit scénarios qui permettent d'utiliser le magnifique matériel que je viens de vous présenter. Une remarque s'impose après une étude attentive de ces scénarios : un effort considérable a été fait pour qu'ils soient équilibrés. Alors que la plupart des autres scénarios *ASL* sont déséquilibrés (en général en faveur de l'attaquant), les parties de *Croix de Guerre* seront plus serrées car les conditions de victoire sont mieux pensées et tiennent notamment souvent compte des pertes infligées (avant on pouvait mourir jusqu'au dernier pour prendre ou conserver un objectif, dans *Croix de Guerre* il faut gérer son capital humain ; c'est plus moral et c'est plus intéressant). Six des huit scénarios proposent en outre des situations fluides où chaque camp reçoit des renforts en cours de jeu, de quoi pimenter la partie.
Tous les scénarios, mis à part le 77 (*Le Hérisson*) qui est tout à fait classique, sont originaux et intéressants, tant par la situation générale que par le matériel engagé des deux côtés (ou est-ce une impression subjective due à la présence de Français dans l'ordre de bataille ?). Et puis, quel plaisir de battre les Allemands et de river son clou à la Wehrmacht, ne serait-ce que le temps d'une partie d'*ASL* ! Le scénario 82 (*Pour l'honneur*) met en scène les cadets de Saumur face à l'élite de l'armée allemande. Comment résister ? Dans un autre registre, le scénario 80 oppose les troupes vichystes du Maroc aux Américains fraîchement débarqués lors de l'opération Torch. L'attaque française est extrêmement délicate à mener et requiert une coordination sans faille entre l'infanterie, l'artillerie hors carte, les canons et les blindés qui arrivent presque à la 25e heure. Un savoureux numéro de voltige pour ceux qui aiment la difficulté.

Français : mode d'emploi

Quel que soit l'intérêt des scénarios, les joueurs apprendront vite que le Français ne se manie pas tout à fait comme les autres (où serait le plaisir sinon ?). Le maître mot est prudence. Prudence dans l'utilisation des fragiles armes de soutien (ne tirer qu'à bon escient). Prudence dans la progression de l'infanterie qui est difficile à rallier en cas de démoralisation (toujours prévoir un coin abrité où les hommes pourront calmement se remettre de leurs émotions). Pas de précipitation non plus pour les blindés dont le maniement s'avère délicat. Là où un Soviétique triomphe par le nombre, un Japonais par la fougue, un Américain par la puissance de feu, le Français vaincra par une avance lente mais sûre et inexorable (du moins il faut l'espérer).

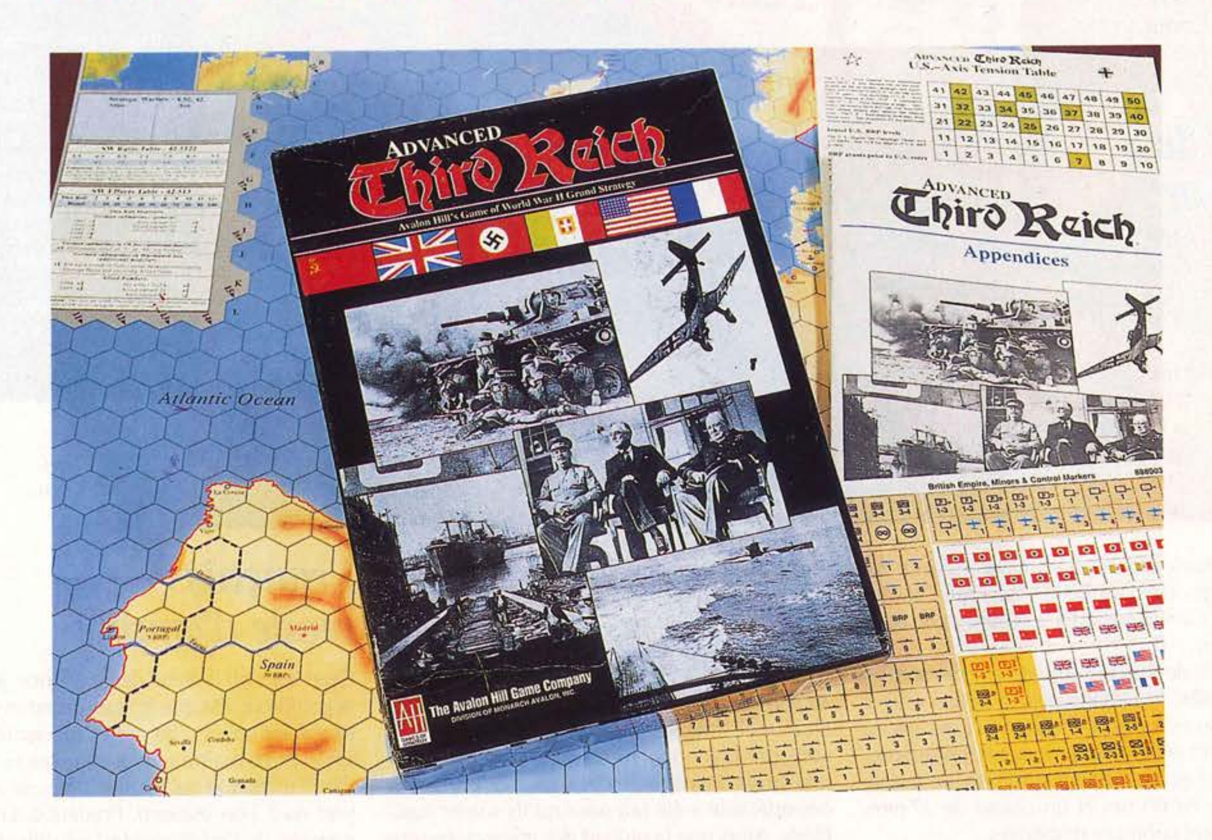
L'avoir ou pas ?

A mon sens, pour un joueur d'*ASL*, la question ne se pose même pas. Si vous ne l'avez pas encore, procurez-vous-le d'urgence quel qu'en soit le prix. Un *ASL*ien de l'Hexagone qui ne possède pas *Croix de Guerre* ! C'est moralement indéfendable. Vous seriez un proscrit. Nos collègues collectionneurs ne peuvent eux aussi manquer d'être intéressés par cette extension. Il serait impardonnable qu'une aussi belle pièce manque à leur collection. Pour les autres, la parution de *Croix de Guerre* n'est-elle pas l'occasion rêvée de se mettre à *ASL* ?
On peut enfin jouer les « bleus » ; depuis le temps qu'on attend ça, on ne va pas s'en priver ! Bon je vous laisse, j'ai une compagnie allemande à exterminer... c'est l'affaire d'un petit quart d'heure... Les croix de guerre vont pleuvoir.

Omar Jeddaoui

Advanced Third Reich

Le Third Reich nouveau est arrivé



Third Reich, l'une des toute premières simulations grand-stratégiques a connu un succès mérité, notamment dans les années quatre-vingt. Quatre versions se sont succédées avant que le vieillissement du système et l'apparition de concurrents plus dynamiques (*World in Flames* par exemple) ne le fasse tomber dans un relatif oubli. Depuis quelques années, il était question de redonner vie à ce grand classique, et les versions de test se succédaient sans qu'Avalon Hill ne se décide à franchir le pas de la commercialisation. C'est fait aujourd'hui, et nous avons droit, non pas à une édition « n+1 », mais à un *Third Reich* « avancé ».

Portrait de famille

Pour ceux qui n'ont pas connu les grands frères d'*Advanced Third Reich*, quelques mots de présentation. Comme ses prédécesseurs, *ATR* est une simulation stratégique de la Seconde Guerre mondiale (théâtre européen exclusivement). La carte couvre l'Europe de l'Atlantique à l'Oural, plus un morceau de l'Afrique du Nord et du Proche-Orient. Les hexagones représentent environ 100 km ; les pions, grosso modo des corps ou des armées ; le tour de jeu, trois mois de temps réel. Mille pions environ symbolisent les diverses armées habituelles, mais les pays mineurs ne sont pas oubliés. On trouve de tout, du Belge au Suédois en passant par les Irakiens et leurs amis iraniens (dans la catégorie « exotique », *ATR* a prévu une armée nationaliste ukrainienne qui se joint aux Allemands sous certaines conditions). Les armes représentées sont l'aviation, la marine, les blindés, l'infanterie et les parachutistes (un à deux pions par pays au mieux). Les Anglo-Américains ont également droit à des destroyers et des bombardiers pour mener la guerre stratégique contre les Allemands qui eux disposent de sous-marins et de chasseurs. Aucun autre pays n'est autorisé à participer à cette forme de guerre.

En matière de pions, *Third Reich* a toujours prôné la standardisation. Toutes les aviations du monde sont représentées par des pions 5-4 (et leur « monnaie » 1-4 à 4-4 en cas de pertes), toutes les marines par des pions 9, les infanteries par des pions allant de 1-3 à 3-3 ou 3-4, les blindés sont des 4-6, etc. Cette absence de diversité et d'individualité déplaît à certains joueurs soucieux de « réalisme » ou fétichistes (ah la 2e DB ! la 6e armée !...).

La carte suit la même logique. Quelques fleuves, quelques montagnes (les Alpes – deux hexagones – sont exclusivement en France alors que les Pyrénées ne dépassent pas les frontières de l'Espagne), les marais du Pripet pour dire ; tout le reste n'est qu'une vaste plaine. La Suisse est impénétrable, la Scandinavie est tronquée au nord, mais il y a tout ce qu'il faut pour simuler Tempête du Désert. Enfin, sont prévues quelques forteresses préfabriquées (ligne Maginot, ligne Siegfried, Malte, Gibraltar et Leningrad).

Les aides de jeu sont nombreuses : des cartes de scénario (qui, étrangement, sont beaucoup moins bien faites que dans les versions précédentes) pour chaque puissance ; diverses tables de combat ; une réduction de la carte au format A4 (excellente idée, cela permet entre autres de noter les positions en cours de partie) ; un fascicule de conseils aux joueurs ; un livret pour les variantes, la diplomatie et le placement initial pour chacun des scénarios (campagne, année 39, 40, 41 ou 42), ce qui n'est pas très pratique

car en général les joueurs ont tous besoin de consulter ledit livret en même temps.
Enfin, il y a les règles. Et là, vous en avez pour votre argent. Pas moins de soixante pages d'une écriture serrée (un index facilite grandement la consultation mais pour certains points précis il est difficile de s'y retrouver). Quelques photographies d'époque ont beau égayer l'ensemble, il vous faudra faire un effort considérable pour ingurgiter le tout (et dans la langue de Shakespeare s'il vous plaît). Personne n'a dit que *Third Reich* était un jeu facile !

Quoi de neuf docteur !

Dans l'ensemble, le matériel d'*Advanced Third Reich* ne se distingue guère de celui des boites précédentes. C'est donc dans les règles qu'il faut chercher l'innovation. Et elle est au rendez-vous !
C'est d'abord le mécanisme de combat qui a été revu. On peut désormais « rouler » (*overrun*) sur les unités trop faibles pour opposer une défense efficace. Cela met un terme au scandale des unités de cantiniers ou de police municipale qui bloquaient l'avance d'armées blindées entières pendant trois mois. De plus, pendant la phase de percée, l'infanterie se défend mal contre les chars, ce qui la rend plus vulnérable (sauf dans certains cas de figure particuliers). C'est plus réaliste, mais cela avantage l'Allemand qui est le seul à disposer très vite de puissantes et nombreuses formations blindées.
Pour ne pas trop pénaliser les défenses française et soviétique suite à ces innovations, *ATR* autorise la pleine coopération franco-britannique dès le deuxième tour d'agression allemande à l'ouest d'une part, et le déménagement des centres industriels soviétiques dès Barberousse d'autre part.
Les combats aéronavals ont été totalement revus. Au bon vieux temps, compte tenu du prix de revient, un tel combat coûtait en moyenne aussi cher à l'aviation qu'à la marine. *ATR* est plus réaliste, et le combat aéronaval pénalise maintenant les flottes (ce qui est tout de même historique ; demandez donc au *Bismarck*, au *Prince of Wales* ou autre *Yamato*).
La guerre stratégique est plus favorable aux Alliés, sauf si l'Axe s'empare de Gibraltar, auquel cas l'addition monte pour les convois alliés.
Tout cela vous semble mineur ! Peut-être. Mais il y a quantité de modifications subtiles qui, additionnées les unes aux autres, finissent par faire d'*ATR* un jeu très différent – et dans l'ensemble plus réaliste – que ses ancêtres.

Diplomatie et variantes

Une nouveauté majeure vient s'ajouter à toutes les modifications mineures qu'apporte *ATR* : la diplomatie. Les joueurs devaient auparavant gérer la situation économique et militaire de leur camp, ils doivent désormais intégrer la composante diplomatique pour essayer de nouer des alliances avec les pays mineurs. Le système est assez abstrait ; selon la situation économique et militaire, chaque pays reçoit des points diplomatiques qu'il place à loisir dans les nations neutres. Les résultats (soumis à un jet de dé) sont variables : coopération économique, révolte (anti-anglaise en Egypte, Irak ou Irlande par exemple), alliance, etc. La diplomatie permet en outre d'accélérer ou de retarder l'entrée en guerre des USA et de l'URSS (ce dernier point pose d'ailleurs problème au niveau de l'équilibre du jeu). Le mérite essentiel des règles diplomatiques est d'apporter de la diversité (dans telle partie, les Grecs se rangeront aux côtés de l'Axe, dans telle autre l'économie turque travaillera pour les Alliés). Leur défaut majeur est que l'entrée en guerre de l'URSS est extrêmement mal gérée. Si le Soviétique n'occupe pas les Pays baltes et l'est de la Pologne (on se demande bien pourquoi l'URSS a signé le Pacte), il peut être autorisé à attaquer l'Allemagne dès 1940. C'est absurde, et en plus cela signifie qu'il n'y a alors plus de partie. Heureusement, les règles diplomatiques sont optionnelles.
Pour les amateurs de fiction, vingt-cinq variantes différentes sont prévues pour chaque camp. Au début de la partie, il s'agit de se mettre d'accord sur un nombre de variantes (deux par défaut). Chaque camp tire alors secrètement sa ou ses variantes et garde jalousement le ou les pions correspondants jusqu'au moment opportun. On peut ainsi avoir une ligne Maginot jusqu'à Sedan, ou pas de ligne Maginot mais plus de blindés, une armée soviétique plus performante, une bombe atomique disponible début 1945, Hitler assassiné (l'Allemand doit alors passer son tour comme au jeu de L'oie), etc. En contrepartie, l'armée italienne peut s'améliorer, l'économie allemande devenir plus productive, les V1 et V2 être disponibles dès 1943, etc. Monsieur Plus est passé par là.

Sauter le pas

Les « anciens » de *Third Reich* n'auront pas trop de mal à retrouver leurs marques dans *ATR*. Les réflexes conditionnés acquis après de longues années de pratique de *TR* sont toujours utiles.
Rappelons, pour ceux qui n'ont pas eu l'occasion de s'essayer à *Third Reich*, que c'est, pour l'instant, le seul jeu à cette échelle qui permette de mener à bien une campagne en deux jours voire moins. *ATR* est certes plus complexe, mais si vous n'utilisez pas les règles diplomatiques, le temps de jeu ne devrait guère augmenter.
Par ailleurs, rappelons que *TR* se distingue dans le monde aléatoire du wargame par ses tables de combat quasi « sûres ». A 3 contre 1 et plus, l'attaquant ne peut pas perdre. A 2 contre 1, il n'y a qu'1 chance sur 32 d'essuyer un échec. A 1 contre 1 on gagne 5 fois sur 6. C'est beaucoup mieux que le Loto ! C'est pourquoi certaines mauvaises langues prétendent que *TR* tient plus du jeu d'échecs que du wargame. D'autant plus que le jeu ayant près de vingt ans d'âge, de multiples études ont été publiées sur les diverses ouvertures et stratégies possibles. *Advanced Third Reich* ne dévie pas de cette ligne mathématique, sauf en ce qui concerne la diplomatie. Là, le dé règne en maître.
Ce qui est certain en tout cas, c'est que *Advanced Third Reich*, comme *Third Reich*, est un jeu très technique. Le moindre point de règle méconnu ou mal interprété peut faire basculer une partie. Et il y a les trucs à connaître pour affronter les vieux routards. Par exemple : une sombre règle permet de placer un marqueur Tête de pont lorsqu'on attaque à travers une rivière. On peut ensuite empiler cinq pions sur ledit marqueur au lieu des deux habituellement autorisés. Dès lors, la prise de Paris suit le schéma suivant : l'Allemand attaque à travers la Seine, aidé de ses parachutistes qui annulent l'effet de la rivière, et entasse cinq corps blindés (plus les paras qui s'empilent gratuitement) dans Paris (ce qui ne va pas résoudre la crise du logement, ma bonne dame !). Il est impossible pour le Français de contre-attaquer et de reprendre la ville. Autre classique : en 1939, les Alliés peuvent s'arranger pour jouer deux tours d'affilée (à chaque tour, le camp qui dispose du plus de points économiques joue en premier ; un camp ayant joué second peut donc jouer en premier au tour suivant, on appelle cela un flip-flop) et donc obtenir la capitulation d'une Italie insuffisamment défendue. Echec et mat pour l'Axe !
Avantage ou inconvénient ? Ceux qui aiment les situations floues, les attaques hardies, les combinaisons osées, ne seront probablement pas à l'aise dans l'environnement de *Third Reich*. Par contre, les froids calculateurs, les « optimiseurs », les analystes y trouveront une grande satisfaction intellectuelle. Il en va de même pour les joueurs en solo qui pourront à leur aise envisager chaque situation et étudier les meilleurs coups. *Third Reich*, c'est le triomphe de la rigueur et de la précision. Et votre adversaire ne pourra guère trouver matière à se plaindre des jets de dé.

FICHE TECHNIQUE

Wargame en anglais édité par Avalon Hill.
Thème : la Seconde Guerre mondiale en Europe.
Echelle : 1 hexagone = 100 km, 1 pion = 1 corps, 1 tour = 3 mois.
Matériel : carte de l'Europe, 1000 pions, diverses aides de jeu.
Complexité : très élevée.
Bonne jouabilité en solitaire.
Durée du jeu : 4 à 20 heures selon les scénarios.

Indispensable ou pas ?

Dans l'ensemble, *Third Reich* est un wargame qu'il fait bon avoir dans sa ludothèque pour l'étudier à tête reposée. *Advanced Third Reich* enrichit le système et donc est un investissement intéressant même si par certains aspects (encore et toujours la diplomatie) il fait penser à un produit semi-fini (c'est-à-dire incomplètement testé, ainsi que l'avouent d'ailleurs les concepteurs). Avalon Hill annonce une extension pour le théâtre Pacifique qui, si elle se matérialisait, ferait du système *Advanced Third Reich* un succès pour peu que toutes les règles soient enfin carrées. ■

Omar Jeddaoui

Midway



Dans sa série *American History*, qui comptait déjà *Gettysburg* et *Battle of the Bulge*, Avalon Hill vient de rajeunir un de ses plus vieux jeux, sur une bataille mythique : *Midway*. Le résultat : mieux qu'un lifting ! AH aurait-il découvert la fontaine de jouvence ludique ?

Du neuf avec du vieux

Le principe de la série *American History* (publiée sous le patronage de l'illustre Smithsonian Institution) est simple. Partant du principe que c'est dans les vieux pots qu'on fait les meilleures soupes, Avalon Hill a choisi quelques-uns de ses plus anciens succès, en a rajeuni et amélioré la présentation, refondu les règles de A à Z, et présenté lesdites règles sur une grande feuille simple recto verso. Quel novice aurait peur de règles si courtes ? Pour les joueurs plus avertis, un manuel d'une quarantaine de pages petit format est prévu, avec des règles optionnelles (dont la complexité reste très modérée) et un remarquable historique, comprenant tout ce qu'il faut de notes sur les matériels employés, les unités en présence, etc.

Du matériel de qualité

Ceux qui ont connu la première édition de *Midway* seront éblouis à la vue de la nouvelle boîte. Au lieu d'une photo floue en noir et blanc, une illustration en technicolor bourrée d'avions vrombissant, de porte-avions explosant, d'amiraux déclamant et de drapeaux claquant au vent du Pacifique. L'énorme objet (histoire de bien se faire voir sur les rayonnages) est fort beau !
Le contenu est à la hauteur... en dehors du fait qu'il n'y a pas le moindre casier de rangement dans cette pourtant si vaste boîte. Les 226 pions représentent des navires ou des avions vus d'en haut. Les dessins sont très fins et historiquement exacts, les sept indications sont très lisibles. Chaque joueur dispose d'une carte stratégique de 35 cm sur 28, et une carte tactique de 55 cm sur 35 est prévue pour résoudre les combats. Tout cela est monté sur carton et le terrain reconstitué avec une grande précision : tous ces hexagones bleus, on s'y croirait ! Pour disposer commodément ses escadres, chaque joueur possède une fiche d'opérations divisée en cases correspondant aux différentes task forces. Très bizarrement, la règle précise que ces fiches sont visibles par l'adversaire, alors que le contraire me paraît s'imposer ! Justement, pour masquer les cartes stratégiques du noble Japonais ou du libre Américain à l'infâme Yankee ou au traître Nippon, les joueurs disposent d'un paravent, style paravent de maître de jeu de rôle, sur les deux faces duquel ils peuvent consulter les tables de recherche, de combat, de points de victoire, et la séquence de jeu : l'idée est géniale !

Comment ça marche

A propos de séquence de jeu, les concepteurs ne se sont pas trop cassés la tête. La première partie (dite phase d'action) est semi-simultanée : décollage, préparation des avions, mouvement naval et mouvement aérien se succèdent. Rien à dire, sauf que l'on peut déplorer l'absence de marqueurs indiquant si les avions sont préparés pour un raid antinavire ou pour attaquer Midway. Lors du mouvement aérien, chaque joueur annonce au fur et à mesure les hex. explorés par ses appareils, et l'adversaire indique si l'hex. contient une de ses escadres. Le cas échéant, les combats sont ensuite résolus, puis les avions rentrent à leur base.
Le mécanisme des combats n'utilise pas de table de rapports de forces. Comme dans *Gettysburg* et dans *Bulge*, tous les combats (tous ! De la DCA aux torpillages, en passant par l'artillerie lourde) sont résolus en ajoutant à la force offensive de l'attaquant comme à la force défensive de l'attaqué le résultat du jet d'un dé 10, et en comparant ces totaux. Mais, alors que dans les deux jeux précédents, l'importance des pertes causées dépendait de la différence entre ces deux chiffres, tout change ici : si l'attaquant a un total supérieur, le défenseur prend une perte (à la troisième, le pion est retourné). Si le total de l'attaquant est le double du total du défenseur, le pion est retourné. Si il est le triple, le pion est directement éliminé. Cela peut sembler curieux, mais les résultats sont historiquement très vraisemblables. Quelques modificateurs sont prévus pour affiner le système.
Vous constatez que le système est clair. Bien évidemment, pour l'amateur, le jeu ne prend tout son intérêt qu'en utilisant la plupart des règles dites optionnelles figurant dans le Battle Manual qui accompagne la règle de base. Ce manuel comprend, outre les règles optionnelles, les trois scénarios (qui ne diffèrent les uns des autres que par leur longueur) et les notes historiques, extrêmement bien écrites et très complètes, avec indications techniques sur les navires et avions, commentaires sur la tactique et la stratégie des adversaires...
Les règles optionnelles vont du nécessaire au médiocre. Les options de combat sont utiles (avions endommagés par bombardement, réparations d'avions, sous-marins, espacement des navires, marqueur « antihasard » permettant au joueur qui le possède de faire rejouer les dés d'un combat). Idem pour les options de mouvement, qui peuvent notamment permettre à certains navires de bouger à certains tours de deux et non d'un hexagone. D'autres options de mouvement sont nécessaires : celles concernant les avions à long rayon d'action et celles simulant le pistage (shadowing) des flottes par les avions patrouilleurs. Les règles sur les attaques en vagues sont plus délicates, mais peuvent ajouter beaucoup de réalisme. Celles sur les chasseurs (patrouilles de couverture et escorteurs) sont bien sûr nécessaires, mais il faut considérer que, dans les combats aériens, les tirs sont simultanés. Autres règles nécessaires : celles sur la détection des navires par les avions, qui ne doit pas être automatiquement précise et détaillée. Enfin, les auteurs ont prévu des règles de combat naval de surface qui serviront fort peu, mais qui donnent l'eau à la bouche à propos du jeu de la même série sur les combats de Guadalcanal, à paraître ! Elles sont en effet excellentes (pour un jeu axé sur les porte-avions), en dehors d'une bizarrerie concernant les torpilles, qui ne peuvent être tirées qu'en suivant une rangée d'hexagone (facile à corriger).

Donc...

En bref, *Midway* est un très bon jeu. Ses petites faiblesses peuvent être aisément corrigées par le wargameur entraîné, et le novice n'en sera pas gêné. En vérité, son seul vrai défaut est de traiter d'une bataille très, peut-être trop, originale, et de manquer de scénarios : d'où, répétons-le, l'intérêt du futur *Guadalcanal*.

Frank Stora

FICHE TECHNIQUE

Midway est un wargame en anglais édité par Avalon Hill.
Thème : la bataille aéronavale qui s'est déroulée début juin 1942 dans le Pacifique central.
Echelle : un tour = quatre heures ; un pion = un navire ou un groupe de petits bâtiments, un avion de reconnaissance ou dix avions de combat.
Matériel : luxueux. Deux cartes de recherches et une carte pour les combats tactiques montées sur carton. Un paravent, deux fiches d'opérations, 226 pions, 2 dés 10.
Jouabilité : excellente. Règles simples, posant peu de problèmes.
Historicité : très satisfaisante.

La Patrie en danger - 1793

Lors des festivités de 1789, nous avons été nombreux à attendre en vain une simulation de la Révolution française. C'est alors que nous fêtons le bicentenaire de la mort de Louis XVI, qu'un club de wargameurs de Noisy-le-Grand propose un jeu sur cette période. *La Patrie en danger* - 1793, bien que partiellement homonyme du wargame que Casus Belli a publié l'année dernière, est un jeu politico-stratégique multijoueur à la *Res Publica Romana*.



De l'intérêt des clubs

On savait déjà que les clubs étaient l'ossature du hobby. Ils permettent à chacun de rompre son isolement pour rejoindre une structure où il rencontre des partenaires pour cette activité encore trop confidentielle. Mais un club peut aussi devenir un formidable laboratoire pour créer des jeux. Il peut en effet regrouper des talents aussi divers que ceux de concepteur, développeur, graphiste et testeur. Il suffit alors de s'entendre sur un thème, d'y participer tous ensemble et le résultat peut être prometteur. C'est ici le cas !

Portrait des factions

Le jeu commence en 1790, lors de la Constituante. Le roi est toujours au pouvoir (mais comme roi des Français et non plus roi de France) et que des groupes très distincts commencent à s'affronter à l'Assemblée : les feuillants, qui dirigent le gouvernement, sont favorables à une monarchie constitutionnelle ; les girondins, eux, souhaitent instaurer la Convention, un régime républicain sans aucune présence royale ; les monarchistes veulent le retour du roi ; et les extrémistes de gauche – sans-culottes ou montagnards – commencent à faire entendre leurs voix. Enfin, au milieu siègent les représentants du Marais, un groupe d'indécis sensibles aux arguments des deux camps. Ces factions, représentées par autant de joueurs, ont l'avenir de la révolution entre leurs mains. Chacune a évidemment des objectifs différents : le joueur Royaliste ne gagne que si la révolution échoue (ce qui fait perdre les autres joueurs), tandis que ses adversaires peuvent se classer différemment selon l'avancement de la révolution à la fin du jeu et leurs réussites respectives.

La révolution est en effet de nature changeante, elle échappe souvent à ses créateurs et va parfois jusqu'à les dévorer… Chacun essaiera de la stabiliser ou de la faire avancer, selon ses objectifs et sa stratégie politiques ; tout l'intérêt du jeu est là. Par exemple, le joueur Feuillant souhaitera maintenir en place la Constituante (appelée Législative dans le jeu), tandis que le Girondin aura pour but de mettre en place la Convention. Mais ce dernier devra à son tour faire attention à ne pas être débordé sur sa gauche par le Montagnard et le Sans-culotte qui souhaitent instaurer la Terreur, tout en étant prêts, dans un premier temps, à s'allier avec lui ! Les alliés d'hier ne sont pas toujours les alliés d'aujourd'hui… Enfin, si la Terreur est instaurée, les réactionnaires tenteront d'arriver au régime suivant (Thermidor) pour mettre à bas la dictature des Comités. Chaque régime ne se mettra en place que lorsque certaines conditions seront remplies ; tout l'art des différentes factions consistant à repousser ou, au contraire, à favoriser ces conditions. A partir de ce constat simple, se nouent des alliances très délicates entre les factions.

Système de jeu

Disons-le tout de suite, il s'agit d'un jeu assez simple du point de vue des règles, mais fort complexe dans son déroulement, et qui permet de multiples combinaisons diplomatiques, lesquelles ne seront maîtrisées que par des joueurs expérimentés.

Les alliances sont parfois contre-nature. Le joueur Royaliste aura ainsi parfois tendance à s'allier au Montagnard pour provoquer la guerre, celle-ci lui permettant une restauration par la force en cas de victoire, alors que, pour le Montagnard, la guerre est une des conditions du passage à la Convention et donc à la Terreur.

En fonction du régime existant, un joueur différent sera en charge du Gouvernement. Ce rôle est essentiel puisqu'il permet de commander les armées (utiles à la guerre, mais aussi à l'écrasement des révoltes internes) et de percevoir un revenu important. Le contrôle du gouvernement permet aussi d'arrêter les représentants des factions ennemies pour les emprisonner ou les faire exécuter. Chaque faction dispose de six personnages historiques qui lui permettent de réaliser certaines actions, d'une représentation à l'Assemblée, et d'une assise territoriale qui lui rapporte des revenus.

Le tour de jeu est assez simple : on tire d'abord les événements aléatoires du tour, puis chaque joueur déclare son objectif du tour et, si cet objectif est atteint, il peut accroître son influence politique. Le tour commence alors vraiment. Chaque joueur peut tenter de faire arrêter des personnalités adverses, puis déclare et résout ses actions (révolte d'une région, tentative de prise de contrôle d'une province, etc.). Arrive ensuite la phase du vote des lois. Les joueurs peuvent tenter d'acheter des députés ou de retourner des personnalités pour influencer les votes. La représentation de chaque faction à l'Assemblée sera déterminée lors des deux élections qui auront lieu au cours du jeu. C'est lors de cette phase que sont prises les décisions essentielles (déclaration de guerre, levée en masse, procès du roi, etc.), souvent lourdes de conséquences pour l'avenir de la révolution et du pays. Le jeu dure ainsi huit tours. A la fin de la partie, chacun fait le compte de ses points de victoire. Ces derniers dépendent des régions contrôlées, des actions réalisées, et du niveau politique atteint. On détermine alors qui a gagné entre le camp de la Révolution (sans-culottes, montagnards et girondins) et celui de la Réaction (Marais, feuillants et royalistes). Les joueurs sont alors classés en fonction du régime atteint.

Conclusion

Il est difficile de résumer brièvement ce jeu passionnant. Les créateurs ont mis sur pied une large gamme de mécanismes très intéressants et, pour une production « artisanale », le jeu est d'une surprenante qualité matérielle qui n'a rien à envier à d'autres jeux dits professionnels. Disponible en quantité limitée dans les boutiques spécialisées, je ne saurai suffisamment recommander *La Patrie en danger - 1793* aux amateurs de *Kremlin*, *Illuminati*, *Spies* et autres jeux de cette catégorie. ■

Jérôme Discours

FICHE TECHNIQUE

Jeu politico-stratégique en français, édité par le club de wargames de Noisy-le-Grand.
Thème **: luttes politico-militaires en France durant la Révolution.**
Echelle **: 1 tour = 6 mois.**
Matériel **(artisanal de qualité) : 300 pions cartonnés, une carte de France avec displays, nombreuses cartes-coupons, un livret de règles de 28 p. (très claires et bien écrites), nombreuses aides de jeu.**
Historicité **: bonne**
Nombre de joueurs **: 6, un par faction politique.**
Jouabilité **: excellente.**

LE 15 AVRIL 1993

PARUTION DU HORS-SÉRIE N° 7 DE CASUS BELLI

JEUX DE STRATÉGIE

CONSACRÉ AUX WARGAMES, JEUX D'HISTOIRE, JEUX DE PLATEAU, DE TACTIQUE ET DE RÉFLEXION !



Au sommaire :

- **Des articles historiques, des analyses, des conseils, des aides de jeu, des critiques d'ouvrages, des interviews, des comptes rendus de partie pour Diplomatie, Res Publica Romana, Sands of War, Full Metal Planète, Charges, Warhammer Battle, Empires in Arms, et bien d'autres...**
- **Un wargame en encart sur la bataille de Marengo, en 1800.**
- **Des articles sur les «classiques» (échecs, go) et les jeux «de pions» (Connexion, Quarto, Tétris).**

Affiche pour les cycles Peugeot, vers 1900. Musée des Arts décoratifs, Paris ; Jeu royal d'Ur, British Museum, Londres. Droits réservés.

Les coups du berger



Quelques trucs et astuces de World in Flames,

ou comment éviter de se faire ridiculiser par ses adversaires.

Bien que *World in Flames* soit une simulation à l'échelle stratégique, il se prête merveilleusement à une myriade de petits coups tordus qui peuvent déstabiliser un camp, voire entraîner sa défaite. Voici une liste (non exhaustive) des petites imprécisions qui peuvent coûter cher. Certaines vous paraîtront peut-être évidentes et vous vous direz qu'« on ne roulera pas aussi facilement le grand stratège émérite que vous êtes ». Pourtant, dans le feu de l'action, il arrive fréquemment que les meilleurs se fassent prendre au piège. Aussi, lisez attentivement cet article. La victoire est à la clé.

Surprise, surprise !

En septembre 1939, suite à l'invasion de la Pologne, les Alliés déclarent la guerre à l'Allemagne. A cette occasion, les Allemands sont surpris. Ce qui, à *WiF*, signifie que pendant la première impulsion, la Luftwaffe est clouée au sol, que la Kriegsmarine est particulièrement vulnérable (le syndrome de Tarente et de Pearl Harbor dès 1939 !), que l'aviation tactique alliée est exceptionnellement efficace, et que le Rhin peut être franchi impunément. Des Alliés retors en profiteront pour attaquer la marine allemande au port et lancer une offensive vigoureuse dans la Sarre ou la Ruhr, voire débarquer à Hambourg. Le premier tour de guerre peut s'avérer désastreux pour l'Allemagne.

● **La parade** : disperser la Kriegsmarine (pas plus de deux unités navales par port, les plus belles seront à l'abri à Kœnigsberg), et laisser une garnison conséquente à l'ouest (dont au moins un corps d'infanterie à Hambourg) avec blindés, quartier général et quelques bons corps d'infanterie pour calmer les velléités du Français.

Autres pièges de la surprise : n'oubliez pas que le Soviétique est surpris à l'occasion de Barberousse sauf s'il est engagé dans une guerre avec le Japonais (et oui c'est comme ça !), et que l'Américain est toujours surpris lorsque l'Axe lui déclare la guerre. La flotte américaine de la côte Est n'est pas à l'abri d'un raid des porte-avions germano-italiens, et les navires américains garés en Islande sont à portée des Condors allemands ; quant à la Californie, elle n'est pas à l'abri des porte-avions nippons.

A boire et à manger

Les unités non ravitaillées sont sévèrement pénalisées à *WiF*. Il leur est impossible d'attaquer ou de se réorganiser, et leur force de défense est réduite pour peu qu'elles aient préalablement été désorganisées (il devient alors possible de les « écraser » [*overrun*] durant la phase de mouvement ; c'est l'effondrement de la défense). Outre l'encerclement classique, il est possible de couper le ravitaillement en contrôlant les zones de mer par lesquelles le ravitaillement est acheminé. Les Anglais y sont particulièrement vulnérables dans diverses situations (les Français ne les ravitaillent pas, Gibraltar n'est pas une source de ravitaillement, etc.). Les Soviétiques, eux, ont des problèmes dès la chute de Kiev, pour défendre la région située au sud-ouest de Toula (un véritable désert sur la carte de *WiF*) et, lors de la contre-offensive, dès qu'ils dépassent les frontières de la défunte URSS.

● **La parade** : toujours disposer d'au moins une unité aéronavale en case « 0 » des zones de mer stratégiques (c'est suffisant pour que le ravitaillement passe et ces unités sont assez difficiles à trouver, donc à l'abri des forces adverses : leur mission est d'éviter le combat, seul le ravitaillement compte). Les unités terrestres ne doivent pas trop s'éloigner de leurs Q.G. (qui centralisent le ravitaillement et dont la vitesse de progression marquera le rythme de l'offensive) ou de leurs villes (tenir compte du mauvais temps qui pourrait brusquement diminuer la longueur maximum des lignes de ravitaillement). L'Allemand pourra faire appel aux Q.G. italiens pour améliorer son système logistique, notamment en URSS et en France dans le secteur crucial s'étendant de Cherbourg à Bordeaux (où règne une sévère disette pour les troupes de l'Axe). Ne pas oublier que l'Italien ne ravitaille pas les autres alliés de l'Allemagne (Hongrois, Roumains, etc.).

A *WiF*, le manque de ravitaillement ne pardonne pas. Vos troupes doivent être ravitaillées, quel qu'en soit le prix. Ne l'oubliez jamais.

Islande, centre du monde ?

Peut-être pas. Mais sur la carte européenne, c'est un point stratégique de première importance. Il ne doit *jamais* tomber aux mains de l'Axe. Troupes, matériel et ressources du Nouveau Monde ne pourraient alors plus être acheminés en Angleterre. Les Alliés n'auraient plus qu'à concéder la partie. Or l'Islande est vulnérable dès la chute de la France.

● **La parade** : les Américains doivent occuper l'Islande un peu avant la chute de la France et ne jamais y laisser moins de deux corps d'infanterie.

Les beaux jours des Condors

Le long rayon d'action des Fock-Wulf 200 (les fameux Condors) en fait une menace mortelle pour les navires alliés. Basés au Maroc ou en

Espagne, ils représentent un danger pour la navigation, depuis les côtes du Sénégal jusqu'à celles de l'Islande, et nul port allié n'est à l'abri de leurs bombes. Mais les Alliés disposent aussi d'une aéronavale à longue portée (hydravions Catalina, etc.) qui peut semer la terreur de la Méditerranée à la Baltique, et mettre à mal les marines de l'Axe.

● **La parade** : les flottes doivent toujours être couvertes par des chasseurs (basés à terre ou embarqués) et les *task forces* doivent être équilibrées (c'est-à-dire disposer d'au moins une unité de chaque type – unités légères, cuirassés, porte-aéronefs – disponible à *WiF*) pour que les pertes soient réparties équitablement (sans cela vos porte-avions feront les frais de chaque combat naval ou aéronaval). Il est impératif de disposer de chasseurs en Islande (pour les Alliés) et au bord de la Baltique (pour les Allemands qui doivent protéger les convois transportant le fameux fer suédois).

Corsaires italiens

Les Italiens doivent placer, dès le début de la partie, deux unités de croiseurs rapides (5 ou 6 points de mouvement) en Afrique de l'Est (Somalie). Lorsqu'Il Duce entrera en guerre, ces navires pourront mener la guerre de course jusqu'aux côtes australiennes et désorganiser ainsi l'effort économique anglais.

● **La parade** : les Anglais doivent s'emparer (ainsi qu'ils le firent historiquement) de la corne de l'Afrique ou couler ces navires au port par des attaques aériennes répétées.

Bomber Harris

Certains joueurs aiment à grouper leurs raids de bombardiers stratégiques, pour obtenir un effet plus dévastateur. Or à *WiF* c'est le contraire qui est payant. Il faut disperser ses attaques (pas plus d'une unité par cible). Cela permet de saturer la chasse adverse qui ne peut faire face à tous les raids, et de multiplier les chances de causer des dégâts (puisque vous jetez un dé par bombardier). Notez que la nouvelle version de *WiF* pour les avions (*Planes in Flames*) encourage la division – historique – du travail pour les bombardiers stratégiques alliés. Les Anglais bombarderont de préférence la nuit, tandis que les Américains, forts de la solidité de leurs forteresses volantes, n'hésiteront pas à s'aventurer en plein jour dans les cieux allemands. Au fait, les Soviétiques disposent de quelques beaux bombardiers stratégiques, et les champs de pétrole de Ploesti ne sont pas loin. Vous m'avez compris…

Mais dans le domaine du bombardement stratégique l'Axe a son mot à dire (après tout l'apôtre de la chose, le signor Douet, n'était-il pas italien ?). Lors de l'invasion de l'URSS, l'économie soviétique (et notamment les puits de pétrole du Caucase) peut être sérieusement mise à mal par des bombardements stratégiques massifs (d'autant que les Germano-Italiens alignent eux aussi quelques beaux bombardiers, et que l'aviation soviétique est assez déficiente au début de la guerre). Et la bataille d'Angleterre, ça vous dit quelque chose ? Mettre à genou l'économie britannique avant ou pendant une invasion de la Grande-Bretagne, c'est tout bénéfice.

Enfin, un Japonais qui déciderait de lancer un assaut majeur contre le Chinois, ferait bien de bombarder les usines. La production chinoise pourrait être réduite à néant et les Mandarins ne pourraient jamais combler leurs pertes.

● **La parade** : des chasseurs, encore des chasseurs, toujours des chasseurs. *N.B.* Bombarder stratégiquement le Japon, voilà bien quelque chose qui ne sert à rien, sinon à faire mourir de rire le joueur Japonais.

Beau temps pour la saison

L'hiver russe n'a pas que des inconvénients. Les marais et les lacs gèlent (ce qui rend la circulation extrêmement aisée et peut permettre quelques infiltrations de bon aloi). C'est la saison idéale pour prendre d'assaut Léningrad (c'est un terrain marécageux et les défenseurs y sont doublés par tout autre temps), de préférence avec des Finlandais, insensibles au froid.

● **La parade** : on ne peut rien contre le temps !

Ces diables de parachutistes

Leur spécialité : s'emparer de points stratégiques non défendus. Ils affectionnent particulièrement les capitales (pour obtenir la reddition d'un pays, ou au contraire libérer une nation opprimée), les ports (les ouvrant ainsi aux cargos bondés de troupes, lesquelles éviteront ainsi un débarquement qui pourrait s'avérer sanglant), les Q.G. seuls (privant ainsi de ravitaillement tout un secteur du front, les bases aériennes (pour détruire au sol les appareils adverses) voire les usines (opération de sabotage) ou les centres économiques (par exemple Bakou et son pétrole).

Les transports aériens fournis dans *Planes in Flames* ont une assez longue portée (Américains, Allemands et Japonais ont chacun une unité dont la portée est supérieure à 20 hexagones – soit la distance de Kiev à Rome par exemple –) et permettent d'exercer une menace sur de nombreux points. Le Japonais n'est plus tributaire de la mousson (qui empêche tout débarquement) pour s'emparer de l'Indonésie, car il peut s'y parachuter. Les parachutistes allemands sont à surveiller de près, car de Bakou à Scapa Flow les occasions sont nombreuses. Quant aux Américains, le Skymaster leur permet de viser aussi bien Rome que Bucarest.

● **La parade** : défendre les points stratégiques, garder des réserves pour transformer toute attaque aéroportée adverse en Bérésina façon « Market Garden » ou « La Crète : tombeau des paras allemands ». Au fait, vous allez dire que je me répète, mais avez-vous songé à construire plus de chasseurs ?

En vrac

Il est évidemment impossible de tout décrire par le menu. Voici donc quelques points intéressants à méditer.

Kamikazes : ou comment doubler votre force de frappe tout en sauvant votre porte-avion qui ne pourra être coulé puisqu'endommagé (c'est la logique des règles, moi je n'y puis rien).

Case « 0 » : si vous placez vos avions en case 0, vous serez sans doute plus fort que l'adversaire car en cas de réaction tous vos avions pourront atteindre cet endroit abstrait, alors que vos adversaires en case 2 ou 3 (seules cases autorisant le débarquement) ne seront couverts que par les avions qui ont un rayon d'action conséquent. A méditer.

Ne laissez pas un Q.G. seul derrière vos lignes. En cas de percée il serait impitoyablement écrasé lors de l'avance après combat.

Les Américains, Britanniques et Japonais qui attaquent doivent utiliser leurs divisions. En cas de pertes, ce sont elles qui seront détruites (c'est moins cher). Le Soviétique, lui, a ses unités de cavalerie. Pour les autres, c'est la milice qui peut éventuellement remplir ce rôle.

Toujours garder quelques unités aériennes pour soutenir vos troupes au sol et saboter ainsi toute attaque adverse.

Lorsqu'il est probable que le tour ne va pas tarder à finir (marqueur d'impulsion en case 3 ou plus), vous pouvez tenter des raids osés sur les convois adverses insuffisamment protégés. Si les convois adverses ne sont pas du tout protégés et que vous avez des sous-marins en mer, il peut être bon de « passer » pour activer la fin de tour et déclencher le massacre de la flotte marchande adverse. Inversement, si votre économie dépend des convois (cas de la Grande-Bretagne et du Japon) il est en général préférable de prendre une première impulsion navale pour protéger ces précieux convois (n'oubliez pas de toujours garder une forte flotte de réserve pour parer aux incursions des forces navales adverses).

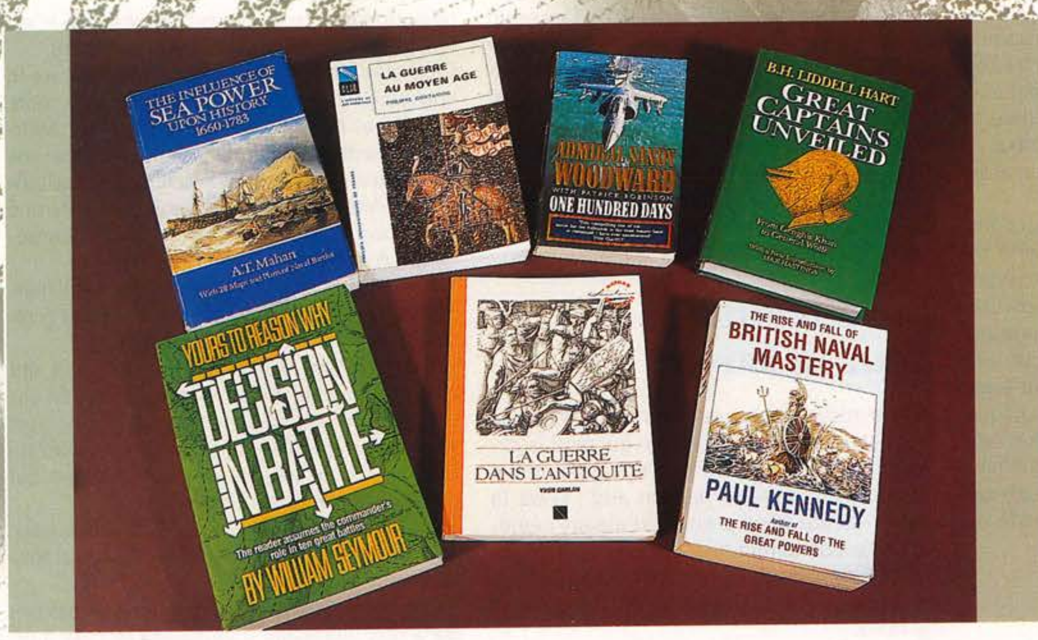
N'oubliez pas que les divisions peuvent traverser les détroits « à pied ». Elles peuvent ainsi circuler de Malte en Sicile, de Sardaigne en Corse et de là en Italie, de l'Angleterre en France ou en Belgique, du Danemark en Allemagne, de Sumatra à Singapour, et j'en passe. Il faut donc bloquer ces points de passage qui sont autant de trous dans votre défense.

Lorsque vous engagez de beaux avions dans une mission aérienne, faites-les accompagner par des avions « inutiles » – choisissez les plus mauvais dont vous disposez – qui ouvriront la voie. En cas de combat aérien et de coup heureux de votre adversaire, ces « épaves volantes » feront les frais des résultats Destruction ou Mission annulée. Vos avions « efficaces » auront ainsi beaucoup plus de chances d'arriver à remplir leur mission.

Application

Maintenant que vous êtes avertis des terribles dangers qui vous guettent lors de chaque partie de *WiF*, je vous laisse mettre toutes les parades en pratique. Mais ne vous faites pas d'illusion ! Vous tomberez au moins une fois dans la plupart des pièges cités, et dans bien d'autres ; c'est la loi du métier. Mais les cas présentés ci-dessus devraient vous permettre de limiter les dégâts à un niveau acceptable.

Omar Jeddaoui
illustration : Didier Guiserix



The Harper Encyclopedia of Military Biography est, comme son nom l'indique, un dictionnaire biographique des grandes figures de l'histoire militaire du monde entier et de toutes les époques. Il contient plus de trois mille noms ! Cet ouvrage de référence indispensable aux chercheurs dans le domaine est l'œuvre de Trevor Dupuy, l'un des meilleurs historiens militaires vivants.
Publié à New York, chez Harper Collins.

● **One Hundred Days - The Memoirs of the Falklands Battle Group Commander**, de l'amiral Sandy Woodward, qui commandait la Task Force britannique lors de la guerre des Malouines de 1982, est, selon Tom Clancy, l'auteur d'*Octobre rouge*, « le récit le plus honnête sur les problèmes de commandement » qu'il lui ait été donné de lire. Ce petit livre de poche plaira tout particulièrement aux amateurs de guerre navale, mais aussi à ceux que passionnent les questions relatives au commandement opérationnel.
Publié à Londres chez Fontana Books.

● Restons avec la Royal Navy avec le livre de Paul Kennedy : **The Rise and Fall of British Naval Mastery**. L'auteur de *Naissance et déclin des grandes puissances*, déjà considéré comme un classique, y étudie comment l'Angleterre, après que ses ambitions continentales aient été battues en brèche suite à sa défaite contre les Français pendant la guerre de Cent Ans, se lança progressivement dans une politique et une stratégie navales, mit plusieurs siècles pour dominer les océans, et finit, tout au long du XXe siècle, par décliner, jusqu'à se faire définitivement détrôner, dans le rôle de « Léviathan », par les États-Unis. Là encore, les wargameurs « navals », mais aussi les amateurs de jeux grand-stratégiques, apprécieront.
Publié à Londres, chez Fontana Press.

● Justement, le principal artisan de l'excellence navale des Américains d'aujourd'hui fut l'amiral Mahan, qui vécut à la fin du XIXe siècle et mourut en 1914. Il est encore de nos jours le plus grand théoricien de la stratégie navale de tous les temps, certains n'hésitant pas à le qualifier de « Clausewitz de la mer », tandis qu'il reste littéralement vénéré dans l'US Navy (« Il n'y a qu'un dieu : Poséïdon ; l'US Navy est son Église et Mahan est son prophète », dit-on à Annapolis, siège de l'académie navale américaine). L'œuvre majeure de ce « prophète » reste malheureusement – et même scandaleusement – non traduite intégralement en français. Seul un recueil d'extraits fut publié au tout début des années 80. Il est donc grand-temps de se précipiter sur **The Influence of Sea Power upon History, 1660 - 1783** si vous êtes un adepte des Fleets, de Pacific War, et autres Wooden Ships & Iron Men. J'ajouterais que, une fois de plus, les joueurs de jeux grand-stratégiques y trouveront leur compte, tant les stratégies planétaires ont toujours étroitement dépendu des problèmes maritimes.
Publié à New York
chez Dover Publications.

● Puisque nous en sommes à dénoncer des scandales, dénonçons le plus grand de tous ! Hans Delbrück, historien allemand mort en 1921, reste le plus grand historien militaire de tous les temps et son œuvre majeure n'est, à ce jour, toujours pas traduite en français. Imaginez que, dans le domaine de la psychanalyse par exemple, les œuvres de Sigmund Freud ne soient pas disponibles dans notre langue… Eh bien c'est d'une situation exactement semblable qu'il s'agit, dans le domaine de l'histoire militaire ! En attendant qu'un éditeur français corrige ce triste état de fait, contentons-nous de lire Delbrück chez les éditeurs étrangers. L'idéal reste, bien entendu de le lire en allemand, mais, ne maîtrisant que très sommairement cette langue, je ne peux vous conseiller une quelconque maison d'édition d'outre-Rhin. En revanche, cette œuvre magistrale est traduite en américain : **History of the Art of War**, bien que le titre complet soit : **History of the Art of War within the Framework of Political History**, et comprenne quatre volumes : *Warfare in Antiquity*, *The Barbarian Invasions*, *Medieval Warfare* et *The Dawn of Modern Warfare*. À condition de bien lire l'anglais, si vous ne deviez posséder qu'un seul ouvrage général d'histoire militaire, ce devra être celui-là. On ne peut imaginer œuvre plus complète car Delbrück, non content, par des méthodes d'investigations dignes des meilleurs détectives, de prouver que nombre de grands historiens – surtout antiques – avaient délibérément menti, n'hésitait pas à aborder les aspects les plus « bassement » techniques et tactiques et à les relier à de « hautes » considérations stratégiques et politiques. Hans Delbrück reste, à ce jour, encore inégalé. Tout wargameur, tout historien, tout amateur d'histoire militaire se doit impérativement de le lire.
Publié par The University of Nebraska Press/ Lincoln and London,
dans la collection Bison Book.

● Autre classique, bien que de moindre importance et beaucoup plus facile à lire, B.H. Lidell Hart a écrit nombre d'ouvrages parmi lesquels **Great Captains Unveiled**. Ce livre présente les méthodes et le style de cinq grands stratèges : Genghis Khan (et son général Subotaï), le maréchal de Saxe, le roi de Suède Gustave-Adolphe, le chef mercenaire Wallenstein (ces deux derniers personnages comptant parmi les plus grands militaires de la guerre de Trente Ans), et le général Wolfe, qui défit les Français de Montcalm à Québec. Chacun de ces chapitres est destiné à tirer de ces périodes éloignées des leçons applicables aujourd'hui (bien que le livre ait été publié pour la première fois en 1927). Ainsi, les méthodes de la cavalerie mongole, par exemple, sont des chefs-d'œuvre d'opérations mobiles pleines d'enseignements pour la manœuvre des blindés.
Publié à Londres, chez Greenhill Books.

● **Yours to Reason Why - Decision in Battle**, de William Seymour, est un livre des plus originaux, son sous-titre vous dira pourquoi : *The Reader Assumes the Commander's Role in Ten Great Battles* (le lecteur joue le rôle du commandant en chef dans dix grandes batailles). En effet, les amateurs de jeux de simulation ne se sentiront pas totalement dépaysés car le principe de ce livre est – de loin – le même que celui de ces fameux livres interactifs que nous avons tous bien connu, mais en beaucoup plus intelligent. Au fur et à mesure que le récit d'une des batailles décrites se développe (Hastings, Crécy, Azincourt, une campagne de la guerre civile anglaise en 1650, Saratoga, Waterloo, Chancellorsville, Gettysburg, Gaza en 1917, et Anzio), le lecteur se voit expliciter les choix auxquels les différents commandements en chef étaient confrontés. C'est quasiment du wargame ! et, en tout cas, une façon radicalement nouvelle d'écrire l'histoire militaire.
Publié à New York, chez Da Capo Press.

● **Psychological Dimensions of War** est un ouvrage collectif qui aborde des thèmes aussi variés que la théorie de la décision, les effets psychologiques des bombardements sur les populations civiles, les motivations et le comportement individuels des soldats au feu, l'environnement psychologique des guerres limitées, ou les effets de la guerre nucléaire sur les sociétés humaines. Terrifiant et fondamental.
Publié à Londres
chez Sage Publications.

● Encore un ouvrage déjà élevé au rang de classique, bien qu'il n'ait été écrit que depuis quelques années : **La grande stratégie de l'Empire romain**, de Edward Luttwak. L'auteur y répond à la question : comment Rome a-t-elle pu maintenir si longtemps sa domination de la Bretagne à la Judée avec une armée qui ne dépassait pas une trentaine de légions (200 000 hommes environ) ? Avec érudition, Luttwak montre que cette réussite tient à une combinaison subtile de force militaire (légions très mobiles et supérieurement entraînées et armées), de diplomatie (avec un réseau complexe d'alliances et de clientèle) et d'infrastructures fixes (avec le *limes*, ensemble de fortifications qui couvrait toutes les frontières de l'empire). En outre, ce système a su évoluer : à l'expansion territoriale des premières dynasties a succédé la défense avancée des frontières, puis une défense en profondeur quand la pression barbare s'est accentuée.
Publié à Paris chez Economica.

● **La guerre dans l'Antiquité**, d'Yvon Garlan, est un bon petit livre universitaire d'introduction à ce vaste sujet, bien que l'auteur s'y limite à traiter de la Grèce et de Rome et n'aborde pas l'Égypte ou le Proche-Orient. Après avoir étudié des généralités telles que la guerre et l'État, la définition de l'état de guerre à cette époque, ou les lois de la guerre, Yvon Garlan décrit les sociétés militaires (aristocraties militaires, soldats citoyens, mercenaires, professionnels romains), les modes de combat (en rase campagne, les sièges, la guerre navale), et l'organisation des armées (vie matérielle, commandement, entraînement des troupes). Sérieux et complet.
Publié à Paris chez Nathan-Université.

● Dans le même ordre d'idées, **La guerre au Moyen Âge** est l'œuvre du meilleur spécialiste français actuel sur ce sujet : Philippe Contamine, professeur à l'université de Paris X-Nanterre. Extrêmement complet et couvrant l'intégralité de cette période de près de mille ans, cet ouvrage aborde tous les aspects du problème : armement, droit, économie, commandement, tactique, stratégie, politique, sociologie, etc., et ce de la chute de l'empire romain jusqu'à la fin du XVe siècle. Cet ouvrage universitaire est considéré comme *la* référence pour tous les étudiants, et ce d'autant plus qu'il contient un important guide bibliographique et de recherche pour tous ceux qui souhaiteraient creuser le sujet plus profondément.
Publié à Paris aux Presses universitaires de France.

● **L'Atlas de la Seconde Guerre mondiale** est l'œuvre collective d'historiens britanniques dirigés par le célèbre John Keegan, et originellement publiée par le grand quotidien *The Times*. À côté d'explications brillantes et synthétiques, on y trouve la plus belle collection de cartes à ma connaissance jamais publiée sur ce thème. Cet ouvrage magnifique se doit de figurer dans la bibliothèque de tout wargameur passionné par ce conflit : c'est l'un des meilleurs compléments de leurs wargames favoris ; la guerre se pense en effet d'abord et avant tout grâce à des cartes !
Traduit en français chez France Loisirs

● **War Games**, de Thomas B. Allen, date quelque peu puisqu'il a été écrit en 1987, et cela se sent bien dès la lecture du sous-titre : *Inside the Secret World of the Men Who Play at World War III*. En effet, les jeux de simulation dont il est ici question sont, pour l'essentiel, ceux utilisés par le Pentagone et les différents états-majors américains pour étudier de possibles conflits avec le défunt Pacte de Varsovie. *Sic transit gloria mundi* et *Requiescat in pace*... Si donc les scénarios envisagés sont désormais caducs, les systèmes qui les mettaient en œuvre ne le sont pas forcément (tiens, tiens, cela me rappelle quelque chose...). Tout l'intérêt de ce livre est alors de nous présenter dans le détail aussi bien la conception que l'utilisation de ces wargames « professionnels », même si un chapitre entier est consacré aux jeux qui font les délices de notre hobby ; on y parle alors beaucoup de James Dunnigan (le fondateur de la défunte et regrettée firme SPI) et de Mark Hermann (l'ancien p.-d.g. de Victory Games), tous deux aujourd'hui consultants privés pour le département américain de la Défense. Ce même chapitre nous explique comment les militaires américains ont tenté de se servir des jeux du commerce. Mais l'intérêt majeur de l'ouvrage réside ailleurs. Bourré d'anecdotes savoureuses sur les fantastiques potentialités de ces wargames, il en contient également d'autres sur le caractère parfois ridicule, grotesque ou carrément intellectuellement malhonnête de certains de leurs utilisateurs. Ainsi, saviez-vous que, puisque les joueurs humains ont du mal, même dans un jeu, à « appuyer sur le bouton » déclenchant le feu nucléaire, le Pentagone décida d'automatiser intégralement le jeu, supprimant ainsi toute intervention humaine ? De même, que pensez-vous du fait que les amiraux de l'US Navy assumant le rôle d'arbitres dans les simulations navales géantes organisées à l'échelon planétaire, interdisent aux joueurs « rouges » de couler des porte-avions américains ? Ce livre, bien que traitant aussi des wargames destinés à simuler les opérations purement militaires, est surtout consacré aux simulations politico-stratégiques ou nucléaires. Il intéressera donc en priorité les amateurs de jeux de diplomatie, de wargames grand-stratégiques ou navals (Fleets ou Strikes, Pacific War, Vietnam, Central America, Korean War, Cold War, NATO-Next War in Europe, The Next War, etc.), ainsi d'ailleurs que tous ceux qui tentent de s'intéresser au problème quasi insoluble de la simulation des conflits politico-militaires non conventionnels tels que les guerres de guérilla des années 50, 60 et 70, ou les conflits dits « de basse intensité » de nos décennies 80 et 90. Par ses explications et ses analyses, mais aussi – et peut-être surtout – par ses salutaires dénonciations d'absurdités en tous genres, il pourrait s'avérer un outil précieux pour tous ceux qui souhaitent faire avancer la technique de la simulation et répandre sa pratique, sans pour autant refaire certaines graves erreurs déjà commises auparavant.
Publié à Londres, chez Heinemann. ■

Depuis que la FNAC internationale a malheureusement fermé ses portes pour devenir un magasin entièrement dédié à la micro-informatique, j'ai repéré une autre boutique où vous pourrez vous procurer les ouvrages anglo-saxons dont je parle dans ces colonnes. Il s'agit de **World Data** (10, rue Nicolas Flamel, 75004 Paris, (tél : 42.78.05.78, Fax : 42.78.14.72), qui est la librairie de la maison d'édition du gouvernement américain, le GPO. On y trouve des trésors pour « dévoreurs » d'ouvrages de stratégie et d'histoire militaire, mais on peut également y commander des livres publiés par des maisons d'édition privées, c'est-à-dire « normales ».

Laurent Henninger

Panorama de la presse wargame

◆ **Le journal du Stratège** n° 65-66 contient plusieurs gros dossiers sur Amirauté, ASL, la guerre de Cent Ans, Samouraï (série Cry Havoc), des règles optionnelles pour Battle of the Bulge, et surtout un dossier (dont le règlement officiel) sur le Championnat de France de wargame 93.

◆ **Command** n° 20 aborde dans son dossier principal un thème on ne peut plus original : la conquête du Mexique par les Espagnols de Cortès et leurs alliés indiens au début du XVIe siècle. Le jeu en encart simule la prise de la capitale de l'empire aztèque et les combats atroces qui s'y déroulèrent pour aboutir à cette nuit que les Espagnols eux-mêmes appelèrent la *Noche triste*... Ainsi, non seulement la Renaissance est à l'honneur (si l'on peut dire !), mais encore un tournant crucial dans l'histoire de l'humanité : le début de la conquête du monde par les Européens. L'ère qui débuta alors est d'ailleurs peut-être en train de s'achever sous nos yeux. En outre, on trouvera dans ce numéro un excellent article sur le problème de la quête du pétrole pendant la Seconde Guerre mondiale, un autre sur les projets de l'Axe pour envahir Malte, et enfin un dernier sur les premières conquêtes arabes, avec des analyses détaillées des batailles d'Uhud, Walaja, Ajnadein, et surtout Yarmouk.

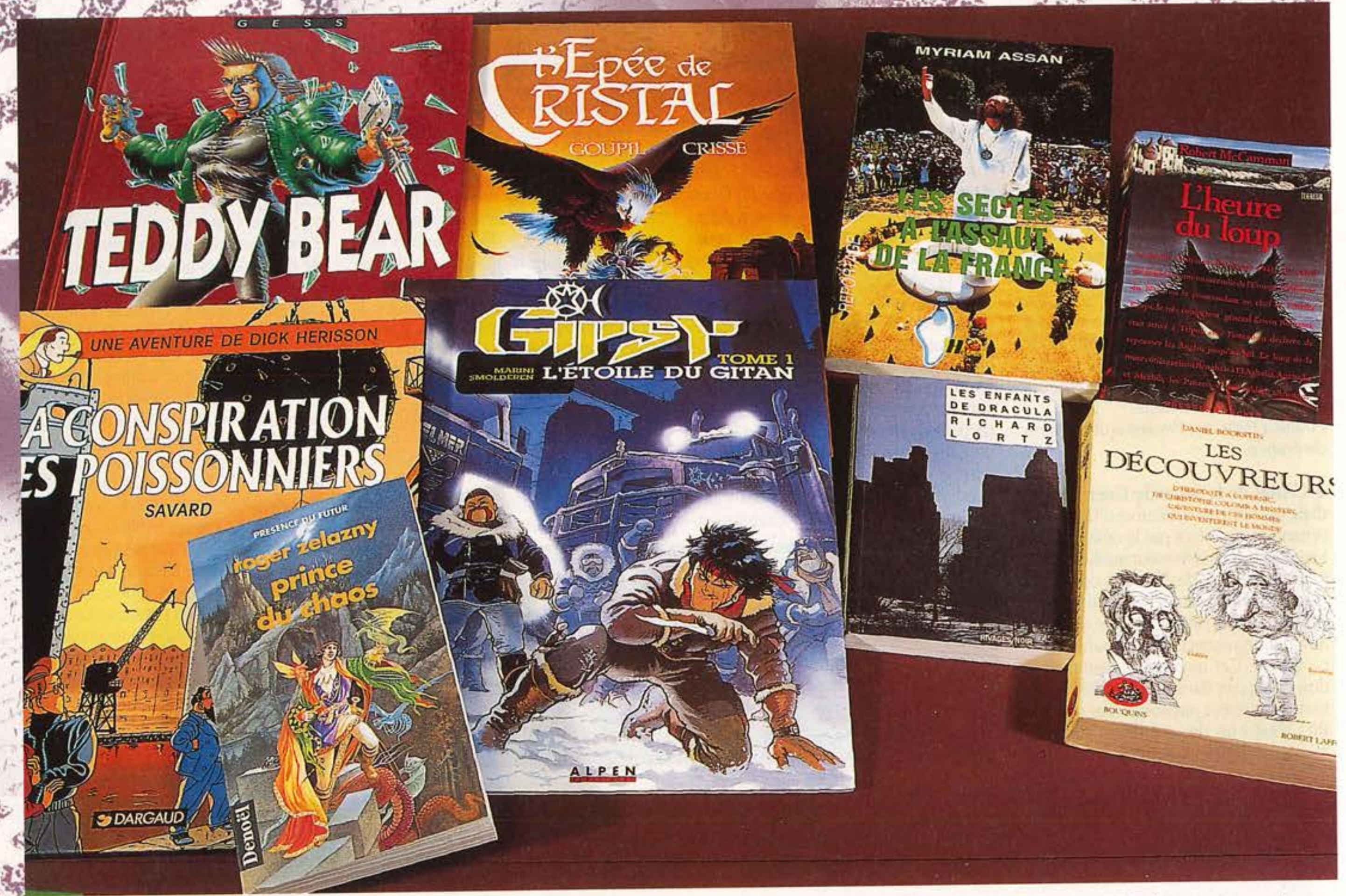
◆ **Strategy & Tactics** n° 155 contient un jeu (et un dossier) sur la bataille d'Anzio, qui appartient à la même série que les précédents consacrés à la Sicile et au débarquement de Salerne. On y trouvera en outre un portrait d'Elihu Root, secrétaire à la Guerre (équivalent de notre ministre de la Défense) américain de 1899 à 1903 – c'est-à-dire lors de la guerre hispano-américaine et de la conquête des Philippines – et véritable fondateur de la politique militaire et coloniale des États-Unis ; une figure certes oubliée mais ô combien importante pour comprendre comment s'est élaborée la stratégie planétaire de la première puissance d'aujourd'hui. Enfin, un dernier article analyse la stratégie mise en œuvre par les Britanniques entre 1948 et 1960 pour réduire l'insurrection communiste en Malaisie. Ce fut un modèle d'intelligence et de finesse politico-stratégique ! Nos amis d'outre-Manche réussirent là où les Français et les Américains échouèrent en Indochine, en Algérie (bien que, dans ce dernier cas, la guérilla n'ait pas été le moins du monde communiste) ou au Vietnam.
Quant au n° 156, il aborde un thème très original pour la majorité des wargameurs : la guerre soviéto-polonaise de 1920. Les plus âgés d'entre nos lecteurs se souviendront peut-être avec nostalgie d'un jeu autrefois publié par GDW : Red Star/White Eagle. En cette année 1920, la toute jeune république soviétique, qui n'en avait d'ailleurs pas encore terminé avec sa propre guerre civile, entra en guerre avec le tout nouvel État polonais reconstitué après presque deux siècles d'éclipse. L'Armée rouge marcha sur Varsovie et fut bien près de l'emporter, mais fut finalement repoussée. Les conséquences de cette défaite sur la politique intérieure de l'URSS furent énormes, bien que non immédiatement perceptibles : les positions politiques de Trotski, Toukhatchevski, et même dans une certaine mesure de Lénine, au sein de l'appareil soviétique, furent considérablement affaiblies, et la clique d'un certain Staline s'en trouva soudain renforcée... Je vous laisse le soin d'imaginer quel visage aurait pris le XXe siècle si Varsovie était tombée aux mains des bolcheviks en 1920. Car l'objectif avoué de ces derniers, par-delà la capitale polonaise, était Berlin et l'Allemagne toute entière où le mouvement communiste était le plus fort du monde et prêt à l'insurrection. Aux côtés de ce magnifique dossier, on trouvera des articles sur la campagne d'Égypte de Bonaparte, les conséquences historiques, politiques, économiques et militaires de l'épopée napoléonienne, les jeux de simulation de l'US Air Force, et un portrait de Frounze, premier grand théoricien militaire de la guerre totale en Union soviétique.

◆ **Moves** n° 73 contient des comptes rendus de partie) pour les jeux Case Green (S&T n° 152) et I Am Spartacus (Command n° 15), une présentation détaillée de Sands of War (GDW), des conseils de jeu assortis de règles optionnelles pour Russo-Turkish War (S&T n° 154), et des scénarios et variantes pour Great Patriotic War, Battlefield Europe, et Doomed Victory.

◆ **The General**, volume 28 n° 2, contient un dossier qui ravira les fans de Gung-Ho ! (ASL), un long compte rendu de la convention « maison » d'Avalon Hill à Baltimore, des variantes pour Advanced Civilization, des conseils de jeu pour Republic of Rome (et donc aussi pour Res Publica Romana !) et pour Flashpoint Golan, et un scénario pour B-17.

◆ **Europa magazine** n° 26 traite surtout de l'Europe du Nord puisqu'il contient des notes du concepteur pour First to Fight, une présentation de l'armée de l'air suédoise de 1939-1940, un ordre de bataille complet de l'armée britannique des mêmes années, un gros scénario d'une campagne hypothétique allemande pour s'emparer de la Suède, et les protocoles du scénario de tournoi Leningrad : 1941. Mais on y trouvera également de nouvelles conditions de victoire et de nouvelles stratégies pour Balkan Front, et des articles sur les fortifications et l'aviation soviétiques.
Quant au n° 27, il contient la suite des notes sur First to Fight, des commentaires sur le précédent scénario Objective Sweden, des notes sur Winter War, un scénario d'invasion des Pays-Bas, un scénario pour The Near East sur le thème de la révolte de Rachid Ali en Irak en 1941, un article sur la stratégie allemande dans Their Finest Hour, et un autre sur la région de Transcaucasie dans Scorched Earth.

L. H.



UNIVERSALIS

Gourous & Gogos

Connaissez-vous les éditions Hermé ? Leur collection Reportage mérite plus qu'un coup d'œil. Deux de leurs ouvrages sont particulièrement intéressants pour les MJ intéressés par l'irrationnel, tel qu'il se développe en France en cette fin de XXe siècle.

Ma sorcière bien payée, de Frédéric Méridien, fait le point sur l'engouement pour le paranormal et le charlatanisme « individuel ». On y trouve pêle-mêle marabouts, tordeurs de petites cuillères, sorciers et envoûteurs, marchands de bagues magiques, astrologues... A la lecture, on se rend compte que, comme toujours, la réalité a quelques années-lumière d'avance sur la fiction.

La même constatation vient à l'esprit quand on repose **Les sectes à l'assaut de la France** de Myriam Assan. Il y est question des associations à but pseudo-religieux. L'éventail des stupidités déployé par les gourous pour séduire les victimes potentielles a de quoi laisser rêveur... et passablement inquiet, au vu des chiffres que l'auteur aligne sereinement. Tant de dizaines de milliers d'adeptes pour Untel, tant pour tel autre... Il y a de quoi redonner une certaine crédibilité aux sectes sataniques et autres sociétés secrètes qui fourmillent dans tout scénario d'horreur qui se respecte, même si vous n'utilisez pas les données brutes. J'ai bien aimé le chapitre sur le New Age, qui dégonfle agréablement la baudruche de l'ère du Verseau.

Spécial garous

Voici deux romans qui pourront être exploités quasiment tels quels par les MJ de Werewolf, et alimenter moins directement à peu près n'importe quoi.

Les Enfants de Dracula de Richard Lortz (collection Rivages/Noir) n'a pas grand-chose à voir avec les vampires, contrairement à ce que laisse supposer son titre. En revanche, sa description des quartiers pauvres de New York colle parfaitement avec le monde gothic-punk de Vampire/Werewolf. C'est sinistre et décadent à souhait. Quant à ses principaux protagonistes... je vous laisse le plaisir de les découvrir. A mi-chemin entre le polar et le roman d'horreur, c'est sans doute le roman le plus noir et désespéré de ce bimestre, mais dans son genre, c'est un petit bijou.

L'Heure du loup de Robert McCammon (Presses-Pocket/Terreur) est extrêmement différent, mais tout aussi utilisable. Beaucoup plus orienté aventure et action que le précédent, il met en scène un loup-garou membre de l'Intelligence Service qui combat les nazis, en 1942. A partir de cette idée de base (qui pouvait laisser redouter le pire), Mc Cammon réussit à écrire un thriller sympathique, quoiqu'un peu longuet par instants. L'un des points forts du roman reste la description des origines du garou, de sa « meute » et de son apprentissage de la vie de loup...

Et dans le monde réel ?

Comme tous les ans, parution de **Chroniques de l'année,** aux éditions Chroniques. J'ai déjà parlé de ces compilations annuelles d'informations, aussi ne m'étendrai-je pas. Disons seulement que c'est l'outil idéal pour ceux qui mènent une campagne contemporaine et qui ont envie de faire « vivre » la toile de fond. Roland C. Wagner a parlé, il y a longtemps, des **Découvreurs** (de Daniel Boorstin, collection Bouquins). C'est un précieux petit panorama de l'évolution des sciences et techniques d'un bout à l'autre de l'histoire humaine, dans à peu près tous les champs d'expérience possibles. Précieux pour les MJ qui veulent faire un saut dans une époque mal connue et qui n'ont pas envie de dire des bêtises... et pour votre culture, aussi.

Machiavel, revu et adapté

Si l'on passe sur son antisémitisme latent et assez pénible, il y a pas mal de choses à glaner dans **Technique du coup d'État** de Curzio Malaparte (Grasset, collection les Cahiers Rouges). L'auteur analyse les conditions dans lesquelles sont nées les principales dictatures européennes, de la Révolution de 1917 à la fin des Années folles, avec un petit retour jusqu'au 18 brumaire. Sa théorie d'une révolution préparée et menée d'un bout à l'autre par de petits groupes de techniciens spécialement formés et entraînés est tout à fait intéressante et exploitable.

Une pluie de séries

La mode des séries TV rétro des années 70-80 bat son plein. Huitième Art vient de publier son quatrième gros ouvrage sur le sujet. Cette fois, c'est **Amicalement vôtre** qui est passé à la loupe. Soit dit en passant, tous les épisodes viennent de sortir en vidéo. Avec un minimum d'efforts, il n'est guère difficile d'en tirer des scénarios exploitables pour James Bond.

Cinéma, pour une fois...

Casus est bimestriel, et c'est fort dommage : cela nous empêche de vous parler de l'actualité cinématographique. Je cède quand même à la tentation de vous recommander *Le Souper*, s'il passe encore dans votre ville. Sinon, sautez dessus dès qu'il sortira en vidéo. Ce duel Talleyrand/Fouché, servi par des dialogues brillants, mérite largement le détour pour le seul plaisir de la chose. Quant à son éventuelle exploitation en jeu... vous pourriez jeter un coup d'œil à la campagne Le voleur d'Ygol, pour Mega, qui devrait sortir prochainement. Mais chut ! Je ne vous ai rien dit.

Tristan Lhomme

BD

Quelques BD, en vrac sur un lit de fleurs printanières, c'est le bonheur...

● **Elfquest**, T12 - *En quête d'avenir* (W&R Pini ; Vents d'ouest). Après les retrouvailles « chaleureuses » entre les maîtres-oiseaux et les maîtres-loups, ces derniers sont invités à rester à l'abri des montagnes. Mais l'isolement, et surtout l'éloignement de leurs forêts natales, ne sont pas du goût de tous. Un « sourcebook » si vous jouez à Elfquest.

● **L'épée de cristal** - T4, *Le cri du Grouse* (Goupil et Crisse ; Vents d'ouest). La quête continue pour Zorya, la belle guerrière chargée de rencontrer les maîtres des cinq sens et de les protéger du Néant. Quelques héros bien campés, des idées de bestioles farfelues, et voilà des aventures jouables par tous les amateurs d'heroic fantasy, de AD&D à Warhammer.

● **Dracula** (Bram Stocker, Thomas, Mignola et Nyberg ; Comics USA). C'est l'adaptation pratiquement mot pour mot du film de Coppola, lui-même très proche de la version originale due à Bram Stocker. Le vampire y est immortel et craint le soleil, se transforme en chauve-souris et séduit les jeunes filles... Pour les fans du genre, c'est un vrai retour aux sources.

● **L'île des morts**, T3 - *Abyssus abyssum invocat* (Mosdi et Sorel ; Vents d'ouest). L'histoire s'éclaircit... un peu. Ceux qui ont approché le tableau fatidique sont pris dans l'engrenage, manipulés par des forces sombres et maléfiques qui les dépassent. Des pages à couper le souffle servent idéalement un scénario étonnant et une mise en scène diabolique. Pour AdC, bien sûr !

● **La conspiration des poissonniers**, une aventure de Dick Hérisson (Savard ; Dargaud). Mon chouchou, du Cthulhu-bouillabaisse. Tout commence avec une mise en garde du genre « Ils sont là. Ce sont eux. Aaaargh... » et continue par la découverte d'une drôle d'effigie en bois sculpté et d'un livre de bord. La fin se passe à Marseille, dans une ambiance de grève des poissonniers, sans oublier une persistante odeur de poisson pourri et la résurrection de Celui Qui Dormait Sous Les Eaux. A la fois pleine de surprises et d'humour, l'aventure y est toute tracée pour vos investigateurs préférés.

● **Le pays miroir**, T2 - *Représailles* (Carré et Michaud ; Dargaud). Qui a créé l'autre ? Ou encore, qui contrôle l'autre ? C'est tout le problème de ce thriller fantastique. Fruit de l'imagination d'un écrivain, tout un peuple vient menacer son créateur pour qu'il les laisse vivre... A moins que ce ne soit le contraire...

● **Santiag**, T2 - *Le gardien de la nuit* (Dufaux et Renaud ; Glénat). Le gardien de la nuit tue. Il empêche quiconque de pénétrer sur les terre des ses ancêtres. Seul Santiag, le revenant, celui que l'on voit un instant avant de mourir, saura protéger sa bien-aimée, avec l'aide d'un policier indien, bien vivant celui-là.

● **Le cycle de Taï-Dor** - T5, *La veuve noire II* (Serrano, Rodolphe et Letendre ; Vents d'ouest). Arrachés à leur XXe siècle et égarés dans un monde où la technologie est apparemment inconnue, Servin et Wilkinson, l'homme à la peau noire, partent en quête de l'origine de la Veuve noire. Des pièges du désert à ceux de la cité morte, rien ne manque à leur épopée.
Pas de jeu spécifique pour ces trois derniers albums, mais des idées, du panache, de l'héroïsme et de la tendresse, tous les ingrédients d'une aventure réussie, dans vos univers préférés.

● **Les cinq mondes de Sylfeline** (Bati et Bellamy ; Dargaud). Ça devait arriver, Bellamy nous fait une BD, dont l'héroïne est l'une de ces créatures dont il a le secret. Sur une monde éclaté en cinq planètes résolument différentes, de totalement désertique à complètement « cyberisée », Sylfeline entreprend la quête à la fois de son origine et de celle de son monde. Très joli, mais peu jouable... ou alors avec Mega III.

● **Gipsy**, T1 - *L'étoile du gitan* (Marini et Smolderen ; Alpen publishers). Plus de transports aériens, mais une unique autoroute reliant Moscou à New York et Rio. C'est le cadre de cette nouvelle BD où couche d'ozone et climat sont les causes du malaise. Des personnages et un environnement à exploiter dans beaucoup de jeux. Pourquoi pas une extension de Bitume MkV, ça pourrait être intéressant.

● **Teddy Bear** (Gess ; Zenda). BD délirante totalement cyberpunk, un vrai régal de détails, de drogues et d'idées folles. Si vous êtes branchés, c'est la BD à utiliser, user et abuser pour s'inspirer des descriptions et des situations plus vraies que vraies.

● **Les aventures de Karen Springwell**, T3 - *Les joueurs de convoi™* (Smolderen et Gauckler ; Les Humanoïdes Associés). Convoi™, c'est le nec plus ultra de la réalité virtuelle, du cyberpunk jusqu'au bout des ongles, mais vue par le côté techno et « matriciel » de la lorgnette. Combinez avec les deux précédents albums, et les portes du monde Cyber vous sont grandes ouvertes.

● **Chats**, T2 - *Adam et Rêve* (Convard ; Glénat). Plus tard, bien plus tard, c'est la vision poétique du post-apocalyptique. Les chats sont civilisés et vont sur deux pattes et les loups sont des prédateurs méchants et bêtes. Mais l'homme et sa technologie ont survécu... Où et dans quel but ? Le plein d'idées et de poésie...

● **Encyclopédie Marvel de A à Z**, volume 5 (Semic France). Pour les fans de super-héros, voici la suite de l'encyclopédie Marvel, avec des détails comme s'il en pleuvait sur les héros, de Marina à Olympus. 80 pages pour devenir incollable, avec, en prime, une mise à jour, car les SH évoluent, sachez-le !

André Foussat

ROMANS

Univers synthétiques

Deux événements complémentaires en ce début d'année. Tout d'abord, la parution de **Prince du Chaos**, dixième et dernier volume de la saga des *Princes d'Ambre*. Inutile, je pense, de vous présenter cette série dont la publication en France a commencé voici près de vingt ans, et qui s'est taillée une réputation à la hauteur de son originalité et de sa qualité. On peut, de plus, y suivre en filigrane l'évolution de Roger Zelazny, ex-auteur « expérimental » reconverti dans une fantasy plus commerciale, mais de bon aloi. Le monde d'Ambre – et des Ombres qu'elle projette – est une création artificielle du niveau de celles de Philip José Farmer dans sa saga des Hommes-Dieux (1), ou de Terry Pratchett (voir ci-dessous). D'ailleurs, le monde du jeu ne s'y est pas trompé – mais là, je ne vous apprends rien – puisqu'un jeu de rôle a été tiré de cette série, conséquence logique d'un travail de conception minutieux. Une ombre (!) au tableau, cependant : l'éditeur laisse entendre que ce volume ne serait que provisoirement le dernier. Zelazny aurait-il décidé de continuer ? Si c'est bien le cas, gageons que cette nouvelle va réjouir beaucoup d'entre vous. Pour ma part, je me contenterai une fois de plus de regretter que l'auteur de *Seigneur de lumière* (2) et de *L'île des morts* préfère se réinstaller dans un univers déjà abondamment décrit, plutôt que de traiter de nouvelles idées, de nouveaux schémas – mais ce n'est qu'un reproche mineur.
(Denoël « Présence du Futur » 470.)
Les Princes d'Ambre s'en vont et le Disque-monde arrive, sous la signature de Terry Pratchett. Et dès la lecture de **La huitième couleur**, premier volume de cette série qui en compte au moins huit en langue anglaise, on sent qu'on a affaire à quelque chose de très différent, tant de la saga de Zelazny que de l'essentiel de la fantasy publiée aujourd'hui à tours de bras dans notre pays. Seul le *cycle de Xanth* possède une quelconque parenté, mais bien faible et essentiellement à cause de l'utilisation de l'humour. Jugez-en plutôt : le Disque-monde repose sur quatre éléphants, eux-mêmes juchés sur une tortue géante, le tout dérivant dans le vide en entraînant dans sa course un minuscule soleil en orbite. Sur ce postulat insensé vient se greffer une histoire hilarante, peuplée de personnages aussi invraisemblables que Rincevent, un magicien qui ne connaît qu'un seul sort ; Hrun le Barbare, un Conan flegmatique qui sait de toute façon comment tout ça va finir ; ou Deuxfleurs, le touriste, qu'accompagne son inénarrable Bagage en bois de poirier savant. Pratchett a créé une cosmogonie délirante, où l'influence de la magie remplace pas mal de choses courantes dans notre monde – elle possède même une couleur, l'octarine, qui donne son titre à ce premier volume. Et en dépit de la saine folie qui baigne le Disque-monde, tout ce qui concerne les « lois naturelles » de celui-ci est parfaitement logique. Un monde cohérent mais fou, fou, fou, servi par une écriture déliée (excellente traduction de Patrick Marcel) et un rare sens du dialogue. Vous l'aurez compris, *La huitième couleur* est un achat indispensable – non seulement pour l'amateur de fantasy, mais aussi pour le fan de SF, qui en appréciera la rigueur démente et la démence rigoureuse. Un grand bravo pour les Éditions de l'Atalante, qui frappent ici un grand coup – et vivement la suite !...
(L'Atalante « Bibliothèque de l'Évasion ».)

Un zeste de politique-fiction

Difficile, ces derniers temps, de trouver des titres intéressants au Fleuve Noir. C'est un peu dommage, car la nouvelle présentation, très sympathique, a sûrement dû attirer de nouveaux lecteurs, mais il est à craindre que bon nombre d'entre eux ne décrochent aussitôt face à la médiocrité de certains ouvrages. **Aqua**, de Jean-Marc Ligny, est plutôt une bonne surprise. Situé dans un avenir proche, où les tensions actuelles se sont exacerbées, ce court roman présente un XXIe siècle crédible, où des personnages aux nationalités très variées tourbillonnent autour d'une situation mêlant lutte pour l'eau, trafic de drogue et espionnage. Pas de la grande littérature, mais un bon récit, efficace et enlevé, avec une fin d'un cynisme rare. De quoi vous donner quelques idées pour saupoudrer un scénario cyberpunk d'éléments sociologiques et géopolitiques astucieux.
(Fleuve Noir « Anticipation » 1898.)

Le kalédickoscope

Encrage est une petite maison d'édition spécialisée dans la publication d'ouvrages analytiques et critiques concernant les paralittératures telles que le polar, le fantastique ou la SF. Après avoir publié, entre autres, plusieurs ouvrages sur Lovecraft, ainsi que l'excellente *Année de la fiction* de Jean-Claude Alizet, elle vient de sortir **Regards sur Philip K. Dick**, un recueil d'articles et d'interviews consacré à ce grand auteur disparu depuis une dizaine d'années, et réuni par Hélène Collon. Passionnant et indispensable pour tous ceux qui s'intéressent à l'œuvre de Dick. ■

1) Cinq volumes – et bientôt six – chez Presses-Pocket.
2) Denoël « Présence du Futur ». Ce titre a été réimprimé en janvier dans la série Toutes vos étoiles en poche.

Roland C. Wagner

LA LETTRE DU DIPLOMATE

Résultats du dernier semestre diplomatique

VIIe Championnat de France, Montpellier, les 4, 5 & 6/07/1992
1er : MALKI Samy; 2e : BLANCHOT Xavier; 3e : MARIE Sylvain

Ière Convention des EuroDiplomates, Paris, les 4, 5 et 6/09/1992
1er : MALKI Samy; 2e : GOMES Ph. (Portugal); 3e : MARCHAND Eric

IIe: Coupe de France, Villeneuve d'Ascq, les 26 & 27/08/1992
1er : BLANCHOT Xavier; 2e : MALKI Samy; 3e : GOMES Philippe

IVe Congrès des Traîtres, ENST-Paris, IIe Strategikon, les 5 & 6/12/1992
1er : DELMOTTE Pierre; 2e : BLANDIN Patrice; 3e : GIBERT P.-Louis

Ier Tournoi de Noël, Ville d'Avray, les 12 & 13/12/1992
1er : ROCHE Hervé

IIIe: Championnat d'Ile de France, Paris, les 19 & 20/12/1992
1er : ROCHE Hervé; 3e : CHAMONT David; 2e : SBAI Erwann

Performances évaluées des 20 meilleurs joueurs « en points diplo »

1er : Malki Samy, 2585; **2e:** Blanchot Xavier, 2559; **3e:** Serrano Denis, 2536; **4e:** Giraudon Bruno-André, 2510; **5e:** Barry Matthieu, 2451; **6e:** Ribeiro da Silva Antonio, 2421; **7e:** Marie Sylvain, 2412; **8e:** Perez Sylvain, 2388; **9e:** Roche Hervé, 2387; **10e:** Burgdorf Martin, 2384; **11e:** Feldman Laurent, 2375; **12e:** Tard Laurent, 2348; **13e:** Brun Elise, 2346; **14e:** Pallu Eric-Olivier, 2344; **15e:** Sicart Hervé, 2329; **15e:** Bridda Philippe, 2329; **17e:** Berken Bruno, 2328; **18e:** Flottes de Pouzolle Henri, 2323; **19e:** Gomes Philippe, 2315; **20e:** Ducaroir Pierre-Bertrand, 2312.

Calendrier diplomatique (mars-juin 1993)

13 & 14 mars : IIe Trophée Diane de Poitiers
Contact : ORDALIE, Thierry Blais, 6 rue Vallée Monnaie, 86000 Poitiers, 49.01.06.51. & 49.41.52.10.

27 & 28 mars : Tournoi de l'ESSIEA, 9 rue Vesal, 75005 Paris, 43.37.78.43
Contact : Yæl Touboul, 14 rue Marcelin Berthelot, 78400 Chatou, 39.52.06.33.

3 & 4 avril : Open Diplomacy Dauphine Université Paris IX. (le Club Loisirs Dauphine fête ses dix ans!)
Contact : Tony Ribeiro da Silva, CLD, 1 Ave. du Ml. de Lattre de Tassigny, 75016 Paris, 45.05.14.10 poste 3437.

1 & 2 mai : IIIe Coupe de France de Diplomacy à l'ENST-PARIS, 212 rue de Tolbiac, 75013 Paris
Contact : Sébastien Blévin, 212 rue de Tolbiac, 75013 Paris.

22 & 23 mai : Trophée Eternam, à la mairie du XIIe à Paris
Contact : Florian Bravo, 137 Ave. de Choisy, 75013 Paris, 45.83.00.69.

5 & 6 juin : IIe Gascon, à Lormont, en proche banlieue de Bordeaux
Contact : Philippe Louron, 49 rue Saint James, 33000 Bordeaux, 56.44.16.12.

Contacts

Section Diplomatie - FFJDS
Rodolphe Bazin, 68 Bd. Pasteur, 75015 Paris, 43.20.35.16.
FFJDS, 11 rue Molière, 75001 Paris, 46.43.06.99 & 46.36.58.74.

Editeur
Jeux Descartes - Tél. (1) 46 48 48 26

Une nouvelle édition Française de DIPLOMACY est en cours. Le jeu sera à nouveau disponible au début du 2e semestre 1993.







Nouvelles du monde

L'Italia e il paese del sole [1]...

Et pas seulement de ça, si l'on en juge par la floraison, ces derniers temps, d'un nombre conséquent de magasins spécialisés, à Rome et dans quelques grandes villes italiennes. Parallèlement à cette « explosion », les maisons d'édition ont aussi vu le jour et leurs productions sont... plutôt intéressantes, ma foi !

Après l'apparition des inévitables traductions de « grosses machines » au succès éprouvé, parmi lesquelles *GIRSO (il Gioco di Ruolo del Signore degli Anelli)*, *Il Richiamo di Cthulhu*, *Uno Sguardo nel Buio (l'Œil Noir*, quoi), et bien d'autres, les créateurs italiens se sont brusquement réveillés... et révélés. L'offensive fut de grande ampleur, et permit, en peu de temps, de voir *I Signori del Caos*, *I Cavalieri del Tempio* (2), *Dylan Dog* (2), *Holmes & Company*, *Figli dell'Olocausto*, *Kata Kumbas*, et je dois en oublier. La plupart d'entre eux se présentent sous la forme de livre, généralement luxueux ; là-bas on dit « rolegame », par opposition au « librogame » de type « livre dont vous êtes le héros ».

Deux éditeurs sortent du lot : les Edizioni E. Elle, qui se taillent la part du lion avec trois des productions précitées, et DAS Production, qui a eu le génie de publier *Dylan Dog*, le « carton » de 1992. Le trophée de la meilleure présentation serait attribué sans hésitation aux premiers cités, qui proposent des livres grand format imprimés en deux couleurs sous couverture rigide frappée à l'or chaud... Les suppléments, souples, sont également particulièrement soignés : de la belle ouvrage, comme on aimerait en voir plus souvent.

Ces éditeurs italiens ont en tout cas un sens du commerce particulièrement exacerbé : leurs produits sont distribués dans tous les magasins spécialisés, bien évidemment, mais aussi dans *toutes* les librairies, et jusque dans certains kiosques. A titre indicatif : au sortir du train, en pleine station Termini, au cœur de Rome, on tombe sur... l'intégralité des productions E. Elle, en vitrine des magasins.

Les revues spécialisées ne sont pas en reste ; on les appelle « Adventure Games Magazines ». *Ferro & Fuoco*, « la rivista del fantastico » (encore amateur, pourtant) a publié un n° 0 sur papier couché et passe, dès le n° 1, au papier parchemin... Mais reste très classique dans les thèmes abordés (D&D, AD&D et Cthulhu, principalement). Chez les professionnels, on note : *Excalibur*, le petit frère de *Casus* (son maquettiste, quand il sera grand, veut être J.-M. Noël, c'est clair...). Luxueuse revue généraliste, au papier glacé et à l'encart scénario sur parchemin ivoire. Classe, très classe. Bimestriel. *Kaos*, moins imprégné par *CB*, même s'il en reproduit la couverture du n° 55 pour déclarer « miglior rivista del settore al mondo »(3). Au menu : aides de jeu et scénarios, bien sûr, mais aussi un jeu complet traduit de l'américain *Suore Centaure Rinnegate* de G. Porter et six planches de BD couleurs de Mills et Walker. Avec quadrichromie un



peu partout dans la revue, excusez du peu. En conclusion, soyons très clairs : si d'aventure vous décidez de passer quelques vacances en Italie, outre les musées – nombreux – et les vestiges historiques divers et variés, vous aurez moult occasions de ne plus bronzer idiot.

Evviva il sole ! (4)

Gil Jourdan

1) Première phrase d'une très vieille méthode pour apprendre l'italien.
2) Voir la rubrique Têtes d'affiche.
3) Vraiment besoin d'une traduction ?
4) Deuxième phrase de ladite méthode. Edifiant, non ?

Debriefing

Idrac II, le retour

— Tu as été à l'Idrac toi ? C'était comment ? J'ai entendu plein de bruits de couloir...

— J'y suis allé pour les dédicaces BD, moi. C'était très bien, un peu de monde mais très bien.

— Moi j'y suis allé pour le jeu de rôle. J'avais envoyé mon inscription mais ils l'avaient perdue et j'ai dû repayer (et mes deux chèques ont été encaissés). Et le soir, on s'est fait éjecter des salles où on devait jouer parce que les organisateurs n'étaient pas là et n'avaient pas pris d'assurance civile.

— Moi, j'y suis allé pour les dessins animés japonais. Bon choix, un peu trop de monde, mais très sympa.

— Moi j'étais là pour le jeu de rôle, et je n'ai pas pu jouer aux jeux auxquels je m'étais inscrit. J'ai dû attendre le deuxième jour pour pouvoir jouer.

— Moi j'y suis allé pour la SF, il n'y avait pas tous les livres des auteurs, mais j'ai pu discuter avec eux, c'était sympa et décontracté. Les auteurs ont trouvé ça très bien aussi.

— Moi j'y suis allé pour le jeu de rôle, j'ai galéré pendant huit heures. Puis entre joueurs et maîtres on a organisé tout seuls des parties de Vampires. J'ai pas vu un seul des organisateurs mais la partie était très bien. Parait que les autres scénarios étaient lamentables, mais on dit toujours ça dans les tournois.

— Moi j'y suis allé pour Squad Leader. Les scénarios et l'ambiance étaient excellents. Bref, une super convention de jeu de rôle où tout était très bien, sauf le jeu de rôle…

Poitiers

Les 6e Journées du jeu ont permis à toute la ville de découvrir les jeux classiques mais aussi les jeux de rôle, les wargames, les figurines, le grandeur-nature. Il y a eu des tournois de Formule Dé, Zargos et Diplomacy (plus de 120 joueurs), un grandeur-nature diplomatique qui intégrait des joutes simulées (pour concilier ceux qui aiment parler, ceux qui aiment frapper et ceux qui aiment regarder). La nuit du samedi a attiré plus de 250 joueurs qui ont participé à des scénarios AD&D, James Bond, Stormbringer, Cyberpunk. Et le lendemain, 125 joueurs venus de toute la France participaient à la première Coupe de France de l'Appel de Cthulhu, organisée par Hexagonal 86 et Arkham. En dehors des prix (dont un trophée réalisé par Franck Dion, qui sera remis en jeu l'an prochain) habituels et inhabituels, la plus grande récompense a été pour tous les participants de jouer une belle aventure dans un cadre agréable, avec des partenaires de talent et, ce qui ne gâte rien, une restauration plus que respectable. N'est-ce pas cela le but de tout jeu de rôle ?

Tristesse

Monsieur Laubert, fondateur de la boutique l'Œuf Cube s'est éteint. Tous ceux qui ont découvert le jeu de rôle et le wargame dans les années quatre-vingt à Paris se souviennent de lui. Tel un lutin moustachu au fond de son échoppe, il pouvait être tour à tour irascible, goguenard ou adorable. Il était toujours de bon conseil, et il n'y a pas de jeu que l'on n'ait pu trouver chez lui. « Si ce n'est pas à l'Œuf Cube, c'est que ça n'existe pas ! » ou « Je ne sais pas si c'est disponible aux États-Unis, mais je l'ai vu à l'Œuf Cube » sont des phrases maintes fois entendues chez les joueurs. La plupart des créateurs de jeu français allaient régulièrement discuter entre eux et avec lui dans la petite entrée de la boutique. Sans lui, le jeu de rôle français n'aurait sans doute pas été le même. Nous transmettons toutes nos amitiés à sa famille.

Portraits plombés

Des figurines de Joe Casus et d'Annabella Belli seront en vente au Salon des jeux de réflexion de la porte de Versailles. Ensuite, elles pourront être gagnées lors de manifestations « sponsorisées » par Casus Belli.



Appel au peuple

Marc Brandsma recherche le livre 27 de Tite-Live. Toute personne ayant dans sa bibliothèque le tome 1 des *Historiens romains* paru à La Pléiade (Salluste, Tite-Live) et acceptant de le lui prêter ou de photocopier les pages du livre 27, contribuera à un projet pour Casus Belli. Top secret.

Leçons d'anglais rôlistique à l'intention du néophyte

Ou : ne ditez pas une maison de maçon, mais direz plutôt la main de ma sœur.
par môssieur Le Barbare, de l'Académie… de billard de Brive-la-Gaillarde.

● *Companion*, en anglais, désigne un ouvrage qui explicite ou fait suite à un autre ouvrage. En V.F. on doit donc dire : manuel, addenda, supplément ou complément. On n'utilise la traduction *compagnon* que si le premier livre a deux bras, deux jambes et qu'il aime bien la bière. Par exemple : le compagnon a roulé ma sœur !

● *Sequel*, en anglais, désigne la suite à des événements. Et peut donc constituer un nouvel épisode d'une série (Rambo VII is a sequel of Rambo VI). Le mot français *séquelle* désigne les conséquences physiques d'une blessure. On n'utilise *séquelle* pour désigner un scénario que si la deuxième moitié dudit scénario provient du sauvetage des pages du manuscrit d'un incendie et est incompréhensible. Exemple : *La venge.nce du ser.nt à p.um.s* est la séquelle de *Bons Banzaï de Russie*.

● En anglais, quand on désigne un titre d'ouvrage, nobiliaire ou honorifique, on met une majuscule à chaque mot. En français, on ne met une majuscule qu'au premier mot (jamais, jamais au-delà, sauf si on est un Snob Qui Aime Ecrire Scenarii A La Place de Scénarios). Donc la traduction de Kardhan, King of Bulls, Duke of Rosbeef est : Kardhan, roi des buffles, duc du rosbeef.

CLUBS

FRANCE

■ **Brive-la-Gaillarde** (Corrèze). Que vous soyez joueurs vétérans, occasionnels ou néophytes, rejoignez les passionnés du *Rôle Principal* (anciennement *L'Arche du Rêve*). Les rencontres ont lieu tous les samedis à partir de 14 h à l'école du Bourg de St-Pantaléon-de-Larche. Le club pratique tous les jeux de rôle, jeux de plateau et jeux avec figurines. Contact : Raphaël Mournat au (16) 55.86.81.44.

■ **Les Ulis** (Essonne). La ludothèque *Lud'avag* s'ouvre maintenant aux adolescents et aux adultes. Elle propose un lieu d'accueil et de rencontre pour pratiquer plus de 700 jeux ! Rendez-vous tous les vendredis soir à partir de 20 h30 à la MPT des Amonts, 91940 Les Ulis. Tél : (1) 64.46.70.61.

■ **Lyon**. Avis de naissance d'*Alteratio Realitatis Lyon*, petite sœur de l'association suisse *Alteratio Realitatis*. Elle organise également des grandeur-natures, des killers et d'autres événements ludiques. Adresse : Alteratio Realitatis Lyon, chez M. Ravella Boris, 15 rue de L'annonciade, 69001 Lyon.

■ **Paris**. L'association **Arcadium** accueille tous les joueurs de Nephilim. Contact : Arcadium, 9 rue Francis de Croisset, 75018 Paris.

■ **Rennes**. Avis ! **L'Interclubs Région rennaise** ouvre ses portes, pour regrouper les clubs loi 1901 de jeux de rôle, de simulation, jeux de plateau, jeux d'histoire avec figurines, de la région rennaise ; dans le but de favoriser les contacts, l'entraide, les échanges entre clubs, et organiser des manifestations. Rejoignez *Atemporels*, *Les Hussards d'Isengard* et *Part Delà le Seuil*. Pour tous renseignements : (16) 99.36.42.40.

■ **Sains-en-Amienois** (Somme). La *Guilde du Dé Miné* est née pour organiser des rencontres de jeux de simulation, dont des grandeur-natures, au moins deux fois par an et sur toute la France. Pour tous renseignements, contactez Pierre-Yves Silvert à la Maison Mère, 4 chemin de Remiencourt, 80680 Sains-en-Amienois.

INITIATIVES

■ **Nantes**. L'association *Encre Noire*, productrice du zine Apsara, veut promouvoir le jeu de simulation et en particulier le jeu de rôle. Dans ce but, elle recherche des créateurs désirant voir publier leurs univers, ainsi que des illustrateurs. Encre Noir, c/o Samuel Tarapacki, 59 rue Francis de Pressensé, 44000 Nantes. Tél : (16) 40.74.23.27.

■ **France**. La fédération de fanzines *Utopia* vient de mettre au point une banque de données, destinée à proposer aux publications amateurs des scénarios, des aides de jeu, des illustrations, etc. Cette banque fait appel à la générosité des clubs, des particuliers qui disposeraient d'articles dont ils ne sauraient que faire. Envoyer vos créations, Utopia en fera bon usage. Informations (contre enveloppe timbrée) auprès de La banque d'Utopia, c/o Samuel Tarapacki, 59 rue Francis de Pressensé, 44000 Nantes. Tél : (16) 40.74.23.27.

■ **Roanne** (Loire). La 8e semaine de la Science-fiction et de l'Imaginaire aura lieu du 28 avril au 11 mai. Renseignements : Rhône-Alpes SF, centre Mendès-France, 42334 Roanne Cedex. Tél : (16) 77.72.09.25.

■ **France**. *L'Antre du Dragon*, publication spécialisée sur le jeu Légendes annonce qu'une vingtaine d'anciens scénarios parus dans l'Antre sont désormais disponibles pour la somme de 15 F, frais d'envoi compris.
— Scénarios Celtiques : Toison d'Or, La louve, Gergovie, Barbum, Le mont qui vire, L'épée et le sanglier, Uthaine.
— Scénarios Mille et Une Nuits : Antinopolis, Les statues de Mimamosakafa, El M'Zaoir, Une vieille histoire, Le mariage du Calife.
— Scénarios Table ronde : Les Siréens, Plus dure sera la chute, Le Fou de Casteljaloux, Le serment.
— Scénarios Légendes des Cités : Naissance de la démocratie, De l'amour à la mort.
L'Antre du Dragon : 45 avenue du Nord, 93360 Neuilly-Plaisance. Tél : (1) 47.31.61.58.

■ **Francophonie**. La *Guilde des Fines Lames* (Belgique) organise un concours primé de scénarios pour AD&D et L'appel de Cthulhu années 90. La date limite de participation est fixée au 31 août 1993, la remise des prix au 1er novembre 1993. Renseignements : ASBL « GFDL », 12 avenue du Parc, 4053 Liège-Embourg (Belgique). Tél. : Philippe Torette au (19/32) (0) 41.63.37.97.

BOUTIQUE

■ **Paris**. Dans le cadre de la boutique Temps Libre (22 rue de Sévigné, 75004 Paris. Tél : (1) 42.74.06.31), Darknin expose et vend des décors de fantastique et de science-fiction créés par Orlando Guillen. Pour plus de renseignements : Darknin, 11 rue Marcel Renault, 75017 Paris. ■

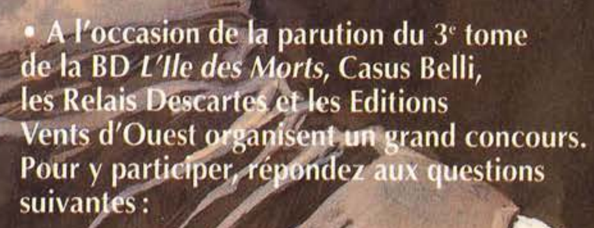
CONCOURS

L'ILE DES MORTS



CASUS BELLI

éditions Vents d'Ouest



• A l'occasion de la parution du 3e tome de la BD *L'Ile des Morts,* Casus Belli, les Relais Descartes et les Editions Vents d'Ouest organisent un grand concours. Pour y participer, répondez aux questions suivantes :

1. Le tome 1 de *L'Ile des Morts* se déroule principalement dans le cimetière du Père Lachaise. En quelle année procéda-t-on à l'ouverture de ce cimetière ?

2. *L'Ile des Morts,* dont parle plus précisément le tome 2, est à l'origine un tableau d'Arnold Böcklin, peintre symboliste du XIXe siècle. Combien de versions différentes de *L'Ile des Morts* cet artiste a-t-il réalisé ?



3. Le tome 3, quant à lui, met en valeur la mythologie inventée par Howard Philip Lovecraft. Quel est le titre du premier écrit de ce célèbre écrivain de fantastique ?

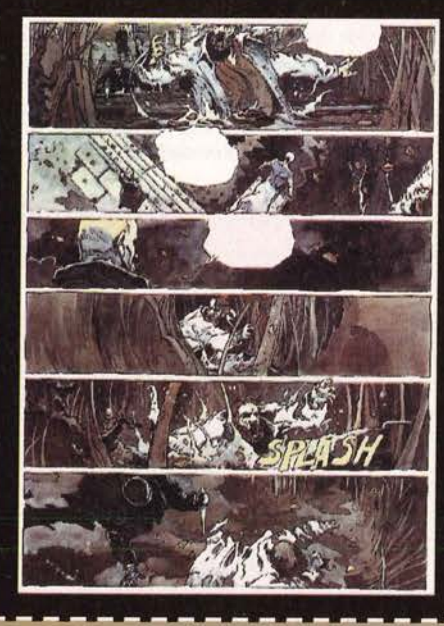


Question subsidiaire. Au 1er janvier de l'an 2000, Guillaume Sorel et Thomas Mosdi auront un certain âge. Quelle sera la somme de leurs âges respectifs à cette date précise ?



Des bulletins sont aussi à votre disposition dans tous les Relais Descartes. Le règlement du concours figure au dos de ce bulletin.

Coupon-réponse à renvoyer, avant le 23.04.93, à Casus Belli Concours *L'Ile des Morts* 1, rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris cedex 15.



1er PRIX
Une planche originale de Guillaume Sorel

DU 2e AU 5e PRIX
la série L'ile des Morts

DU 6e AU 10e PRIX
le 1er tome de L'ile des Morts

DU 11e AU 20e PRIX
un album BD des éditions Vents d'Ouest

DU 21e AU 50e PRIX
un lot de figurines Joe Casus & Annabella Belli

COUPON RÉPONSE

Nom .... Prénoms ....

Adresse ....

..

Réponses

1 .... 2 ....

3 .... Question subsidiaire ....

Guilde

Quand le minitel devient vaisseau spatial

Mois après mois, 3615 Casus poursuit son évolution en multipliant ses rubriques et en s'améliorant. La grande nouveauté de ce bimestre est Guilde, un jeu de space opera particulièrement ambitieux qui servira de base à plusieurs concours dans les mois à venir...

Guilde : un grand jeu de space opera télématique (3615 Casus, rubrique GLD + Envoi)

Trois ans après Rogue, voici Guilde, un nouveau grand jeu « de réseau », qui vous permettra de découvrir les périls de notre système solaire. Sa relative complexité exigera au début quelques efforts de votre part, mais vous en serez récompensés par des aventures uniques qui vous permettront de faire la preuve de vos aptitudes de tacticien dans un environnement passionnant.

● **L'histoire**. En l'an 2461 de l'ère du Verseau, l'humanité a établi des bases sur les diverses planètes du système solaire. Des centaines de cargos ornés du sigle de la Guilde des Marchands libres sillonnent l'espace afin d'acheminer de monde en monde des marchandises précieuses et réaliser ainsi de substantiels profits. Mais les routes spatiales ne sont pas sûres ; de nombreux pirates indépendants sont en effet prêts à toutes les audaces pour s'approprier le contenu des cales des vaisseaux de transport...

● **Les joueurs**. Dans Guilde, les joueurs doivent choisir entre la profession de marchand et celle de pirate. S'ils optent pour l'honnêteté, ils devront se rendre de planète en planète afin de s'enrichir en achetant et vendant toutes sortes de marchandises. En revanche, s'ils préfèrent l'illégalité, il leur faudra arpenter l'espace et attaquer les cargos qui passeront à leur portée afin de voler leur cargaison.

● **Avant de jouer**. Vous devez déterminer les caractéristiques de votre vaisseau (un cargo si vous êtes marchand, un croiseur sinon) en choisissant son modèle, son type de coque (paroi), son armement, son équipage, etc. Vous serez limités dans vos choix par les moyens dont vous disposez.

● **Déplacements**. Pour bien jouer à Guilde, il est indispensable de bien comprendre comment ils fonctionnent. Dans le jeu, l'espace est représenté sous la forme d'un « plan » défini par un axe des X (+X/-X) et un axe des Y (+Y/-Y). Pour bouger votre vaisseau, vous devez lui assigner une « poussée » dans chacune de ces directions en tapant des ordres du genre « X5 + Envoi, Y-3 + Envoi » ou « G5, D90 » (voir l'encadré récapitulant les instructions).

● **Combats**. Si les croiseurs sont dotés de puissants lasers et missiles, ainsi que de boucliers magnétiques, les cargos disposent d'un équipement défensif (canons, leurres et écrans) non négligeable.

● **Atterrissage**. Quand vous voulez vous poser sur une planète en mode manuel, approchez-vous d'elle avec une poussée de 0,14 à 0,20. Sinon, utilisez la procédure d'atterrissage automatique en tapant « A + Envoi », elle est plus gourmande en énergie... mais plus simple pour les débutants.

● **Communications**. Vous pouvez communiquer directement avec un autre vaisseau à l'aide de fax codés (FAX + Envoi). Il vous est également possible d'utiliser votre radio normale (Tapez simplement sur la touche « Envoi »), auquel cas vos transmissions s'afficheront en haut de l'écran.

● **Tableau de bord**. Il vous fournit à tout instant quantités d'informations sur votre poussée (X et Y), l'énergie qui vous reste, vos armes (LMB), les planètes les plus proches (dans le cadre « objet »), etc.

● **Navigation**. Pour vous repérer, vous pouvez consulter la carte de l'espace (K + Envoi) ou utiliser le dispositif de repérage Syrad (N + Envoi). ■

GUILDE
Ordres et instructions

Dans le récapitulatif ci-dessous, « a » correspond à un chiffre quelconque choisi par le pilote. Ex : 5, -3, 3.5, etc.

Déplacements

X + Envoi = poussée nulle dans l'axe des X.

Y + Envoi = poussée nulle dans l'axe des Y.

Xa + Envoi = X+a (accroît d'un facteur de a la poussée dans l'axe des X).

Ya + Envoi = Y+a (accroît d'un facteur de a la poussée dans l'axe des Y).

X/a + Envoi (divise par a la poussée actuelle dans l'axe des X).

Y/a + Envoi (divise par a la poussée actuelle dans l'axe des Y).

X*a + Envoi (multiplie par a la poussée actuelle dans l'axe des X).

Y*a + Envoi (multiplie par a la poussée actuelle dans l'axe des Y).

Pa + Envoi (accroît d'un facteur de a la poussée dans les deux axes XY).

H + Envoi = Hypervitesse (multiplie par 100 la poussée dans les deux axes pendant 30 secondes).

Ga + Envoi (fait exécuter au vaisseau un virage de a° sur la gauche, la poussée en XY est automatiquement modifiée).

Da + Envoi (fait exécuter au vaisseau un virage de a° sur la droite, la poussée en XY est automatiquement modifiée).

A + Envoi (procédure d'atterrissage automatique).

Repérage/navigation

N + Envoi (passage en mode Syrad).

K + Envoi (passage en mode carte).

Combat des cargos marchands

C + Envoi (tir avec les canons défensifs).

L + Envoi (largage de leurres, le prochain tir adverse n'aura qu'une chance sur 10 de toucher).

E + Envoi (utilisation d'un écran de protection).

Combat des croiseurs pirates

L + Envoi (tir avec les lasers).

M + Envoi (tir d'un missile).

B + Envoi (emploi d'un bouclier magnétique).

Communications

Envoi = Radio libre (possibilité d'envoyer un message à tous les joueurs).

FAX + Envoi (émission/lecture d'un fax).

Instructions utilitaires

PASS + Envoi (changement de mot de passe).

? + Envoi (inventaire).

S + pseudo + Envoi (inventaire d'un autre joueur).

SOS + Envoi (appel du vaisseau de maintenance).

SCO + Envoi (consultation du palmarès par points).

VIC + Envoi (consultation du classement par nombre de victoires).

3615 CASUS : LES MURS A L' ECOUTE DE L'ESPACE ...

Echos des murs

Ce bimestre a été marqué par un débat portant sur l'importance relative de la réflexion dans les jeux de rôle (mur JdR), ainsi que par un commencement de réflexion sur la situation du wargame en France (mur War). Voici quelques extraits choisis de ces discussions...

« Je ne vois pas en quoi un peu de baston dans un jeu de rôle gênerait qui que ce soit ; un combat peut être un vrai régal s'il est joué avec finesse... Rien n'interdit néanmoins à certains joueurs de privilégier la diplomatie. N'empêche que, Animonde mis à part, le chapitre consacré aux combats est souvent le plus épais des règles. Ce n'est certainement pas une coïncidence... Quant à ceux qui crient haut et fort que certains jeux sont « gros-billisants » ou que certains univers favorisent les massacres gratuits, je leur dirai qu'ils me paraissent incapables de maîtriser dans tous les sens du terme. N'oubliez pas que c'est à vous de diriger les parties... Il n'y a pas de jeux « gros-bills », mais seulement deux types de joueurs à l'esprit faible : ceux qui ne peuvent retenir leurs instincts et ceux qui sont dominés par des idées fausses... » Kadnax

« Quand dira-t-on enfin que dans un jeu de rôle, TOUT (scénario, poésie, difficulté technique, violence, peur, réflexion, ambiance, longueur des parties...) repose à 75 % sur le MJ et à 25 % sur les joueurs ?... » Hadès

« Le jeu de rôle est là pour nous permettre de vivre des aventures extraordinaires dans des mondes fantastiques, pas pour nous initier à la lecture de Proust ! A quand un jeu permettant de vivre des aventures épiques dans le plus formidable univers créé spécialement pour le jeu de rôle : Combray (village inventé par Proust, en quelque sorte) ? On pourrait, par exemple, incarner une femme de chambre qui lutte à coup de tisane contre l'asthme du pauvre petit Marcel, ou un curé combattant la prolifération des pigeons dans son clocher... Il y a de bonnes chances pour qu'on revienne ensuite à nos bons vieux tentacules et à nos armes-dieux. La culture doit être un plus pour les joueurs, pas une finalité. » Fangorn

« Le jeu de rôle est ce nous en faisons, nous ! Que des teenagers « débiles et boutonneux » se défoulent, s'amusent et s'éclatent en incarnant des personnages néo-conanniens, ce n'est pas notre problème ! Pourquoi lancer des croisades idéologiques contre eux ? Ils évolueront... A chacun sa conception et sa manière de vivre le jeu de rôle. Après tout, bande de vieux hypocrites, on a tous été un jour de jeunes débutants... » Bromure


GROS BILL
Qui va a la chasse ...
OR DONC ...
... VOILA VILLAGE SI RUMEUR DIRE VRAI CELUI-CI ÊTRE GROS
SANS DOUTE UN VERT, OU UN ROUGE ...
IL M'A DÉVORÉ DEUX VACHES!
DEUX!
CROT!
IL FAIT CAILLER LE LAIT D'UN SEUL REGARD!
LE MONSTRE NOUS AFFAME ...
A MORT! QU'ON LE PENDE!
PÉPÉ!!
IL FAIT PEUR A NOS ENFANTS ...
IL Y EN A QUI MANGE LES VIERGES ...
TU RISQUE RIEN, TOI ...
SON HALEINE EST FÉTIDE COMME LA MORT ...
OUI! A MORT. QU'ON LE PENDE!
PÉPÉ!!
LE VILLAGE COURT A LA RUINE!
ON A PEUR...
IL CORROMPT NOS RECOLTES ...
PITIÉ, MES SEIGNEURS AIDEZ-NOUS
PAIX VILLAGEOIS! NOUS ALLONS OCCIRE LA BETE ...
OUAIS!
DOMMAGE, IL ETAIT MIGNON, LE CHEVALIER
POURVU QU'IL NOUS L'ABIME PAS TROP
CE SONT LES DOUZIÈMES! HEUREUSEMENT QU'ON PAYE AU RESULTAT!
A MORT, QU' PAF! TA GUEULE GUSTAVE!
OUI, ÇA REVIENT PAS CHER.
OMNIPOTENT
VENTRIPOTENT
!!
QU'EST-CE QU'Y VEULENT LES GUIGNOLS ?...
Fradebal & Guifrox

Une moisson fort maigre ce bimestre, surtout si on la compare à la prodigieuse récolte du dernier numéro. C'est surtout vrai – et inquiétant – en ce qui concerne les nouveaux venus. Où êtes-vous passés ? J'en profite pour redonner l'adresse de tous ceux qui ont eu le courage de nous envoyer leur travail.

Nouveaux

● **Azathoth** n° 1, 43 p., 15 F, apériodique. Un bon démarrage, avec des scénarios Warhammer, Torg et Rolemaster, une aide de jeu JRTM et diverses autres petites choses. Rémi Theys, 8 rue du Noyer, 68000 Colmar.

● **La Gazette Infernale** n° 1 à 3 (plus un hors-série), 3 p. chacun, 3 F, mensuel. Une curieuse formule, à la présentation très austère. Mais le contenu est agréable (du moins si vous vous intéressez aux vampires, aux démons et à l'enfer). Jean-Luc Soubelet, 19 rue Paul Bert, 49100 Angers.

● **Triche-Lumière** n° 1 et 2, 1 p. chacun, une enveloppe timbrée, mensuel. Visite guidée d'une planète pour jeux de space opera, matériel supplémentaire... Je me suis toujours demandé pourquoi il n'existait pas plus de zines de ce type : courts, faciles à faire et exigeant peu d'investissement. Stéphane Gaudefroy, 20 rue Censier, 75005 Paris.

Anciens

● **Apsara** n° 1, 51 p., 23 F, trimestriel. Un spécial vampires (c'est à la mode !), avec la critique du jeu, un scénario Prédateurs, diverses aides de jeu... En prime, des scénarios AD&D, AdC et Hawkmoon. L'ensemble est de qualité, et la maquette lisible. Samuel Tarapacki, 59 rue de Pressensé, 44000 Nantes.

● **Blasfemme** n° 1, 44 p., 15 F, apériodique. Scénario Stormbringer et INS, dossier lycanthropes et (coucou !) critique de Vampires. Le tout se laisse lire... Fred Pernet, 3 rue René Naudin, 74100 Annemasse.

● **Le Bulletin des B'Rhumes** n° 2, 4 p. A3, 30 FB/5 FF, mensuel. Toujours la même formule originale, avec uniquement des infos brèves sur les mondes où nous évoluons, du méd'fan au cyberpunk. J'aime décidément beaucoup. B'Rhumes de Cerveau ASBL, 109A avenue Derache, bte 3, 1050 Bruxelles, Belgique.

● **Du sang d'la sueur** n° 14, 8 p. manuscrites, apériodique, gratuit. Même à ce prix-là, c'est encore trop cher. Par ailleurs, je n'ai pas l'adresse...

● **La Gazette des Sages** n° 6, 60 p., 12 F, plus ou moins bimestriel. Une présentation rébarbative, mais un contenu intéressant. Très orienté AD&D et Diplo, il parle aussi des Habsbourg, des lais de Marie de France... M. Graux, 18 rue Rambuteau, 75003 Paris.

● **Head of Cthulhu** n° 3, 38 p., 18 F, trimestriel. Comme à chaque fois, des aides de jeu pour l'AdC. La qualité est au rendez-vous. Ce numéro voit le début d'un projet ambitieux : la création d'une ville, sur le modèle d'Arkham. Attention, changement d'adresse : M. Cournarie, 6 rue Grande-Fontaine, 77940 Noisy-Rudignon.

● **La Lettre de Swer Smod** n° 3, 133 p., 35 F, trimestriel. Du gros, du beau, du solide, avec plein plein de choses très intéressantes. Il n'existe que 4 ou 5 zines qui méritent régulièrement le détour, La Lettre... en fait partie. Christophe Allemand, 97 rue de la Ravine, 27200 Vernon.

● **Les Nains Corruptibles** n° 2, 22 p., 16,20 F, périodicité hasardeuse. Deux gros scénarios, AdC et Stormbringer. Sympa sans plus... Alexandre Boronard, 142 rue d'Arcole, 30000 Nîmes.

● **Ombre** n° 9, 24 p., 16 F, apériodique. Beaucoup de cinéma et de BD, très peu de jeu de rôle (Torg, essentiellement). Intéressant. Sébastien Sauvêtre, 12 rue Sacrot, 94160 St-Mandé.

● **Plan d'Enfer** n° 7, 44 p., 18 F, bimestriel. Un très bon zine, qui parle d'Hawkmoon, de Stormbringer, de RdD, de wargames... 103 avenue Gabriel Péri, 91700 Ste-Geneviève-des-Bois.

● **Portails** n° 4, 95 p., 10 F, quadrimestriel. Spécial scénarios. Un sommaire alléchant, avec AD&D2, Star Wars, Vampires, Bitume, Mega III, AdC et Bushido (tiens, un revenant !). Joël Taillade, La Fourestole, 81990 Cambon d'Albi.

● **Réalités** n° 3, 25 p., prix inconnu. Un bon zine, chaudement recommandé aux joueurs de grandeur-natures, surtout s'ils sont suisses. L'idée du concours de scénarios est particulièrement intéressante. On verra bien ce que ça donne. Nicolas Guignard, 1 chemin du Salève, 1004 Lausanne, Suisse.

● **Rétroviseur des Terres Intermédiaires**, unique, 72 p., 20 FS/80 FF/450 FB (!) Un hors-série du Tinkle Bavard qui regroupe tout le matériel paru dans ce zine pour Rêve de Dragon, plus pas mal de nouveautés. C'est quand même très cher... L'adresse est la même que pour le Tinkle, voir plus bas.

● **Run and Shoot** n° 2, 20 p., 10 F, périodicité inconnue. Encore et toujours du Blood Bowl. J'ai bien aimé l'article sur les pom-pom girls. Jean-Michel Bolliet, 7 avenue Rossellini, 69100 Villeurbanne.

● **Scène à Rio** n° 25, 77 p., 25 F, trimestriel. J'ai particulièrement aimé l'aide de jeu et le scénario pour Berlin XVIII, mais le reste est largement à la hauteur. Citons, un scénario Vampires, un autre AD&D, des informations en tous genres... et un humour agréable. Aubert Bonneau, 2 rue du Midi, 21800 Quétigny.

● **Septentryon** n° 3, 28 p., 30 F, périodicité inconnue. Un seul gros scénario RuneQuest. Je ne connais pas assez l'univers pour porter un jugement... Julien Gest, 46 rue des Alouettes, 62580 Givenchy-en-Gohelle.

● **Tanahauser** n° 2, 72 p. A5, 22 F, apériodique. Un zine de SF très sympa (Mega III, Shadowrun, Star Wars, Empire Galactique, etc.) Juste une critique en passant : vous trouvez ça malin, vous, de numéroter les pages en hexadécimal ? Mathieu Vidal, La Garenne de Pan, 35131 Chartres-de-Bretagne.

● **Le Téméraire** n° 8, 25 p., 10 F, trimestriel. Tiens, un zine de wargame ! Où il est question d'ASL, de figurines antiques, de dreadnoughts, et ainsi de suite. Cercle de Stratégie, 37 rue Nationale, 55200 Lérouville.

● **La Tribune des Vagabonds du Rêve** n° 12, 55 p., 15 F, bimestriel. Un de mes « chouchous permanents ». Scénarios Hawkmoon, Stormbringer, JRTM, un peu de littérature, un virulent article anti-grandeur-nature, et toutes sortes d'autres choses sympathiques. Paule et Mick Corp., 141bis rue Félix Mayol, 83200 Toulon.

● **The Unspeakable Oath** n° 7, 80 p. A5, 4 $, trimestriel. Comme toujours : aides de jeu et scénarios en tous genres pour Cthulhu. Les deux choses les plus remarquables du numéro sont « en marge ». Il s'agit de l'éditorial (qui fait le point sur leurs récents démêlés avec les Américains bien pensants) et d'un bon de commande... pour des Cthulhu en peluche ! ! Pagan Publishing 403A N. 8th Street, Colombia, MO 65201 USA.

● **Le Tinkle Bavard** n° 19, 32 p., 5 FS/20 F F/ 95 FB. Comme d'habitude, de très bonnes choses pour tout le monde, autrement dit les joueurs d'Animonde, de RdD, de la Dame de Fer et de Cyberpunk. 8c chemin des Tattes, 1222 Vésenaz, Suisse.

Hors jeu

● **Nouveaux mondes** n° 1, 73 p., 15 F, périodicité inconnue. Un très gros zine qui parle surtout de littérature fantastique, et qui le fait bien. Il mérite le détour, si vous vous intéressez au genre. Franck Martin, 27 rue Bezout, 77140 Nemours.

● **Présence d'esprits** n° 1, 27 p. A5, prix inconnu. Présence du Futur lance son zine. L'initiative est bonne, la réalisation à la hauteur. Entre autres très bonnes choses, on y trouve des petites « brèves » tout à fait authentiques... et science-fictionnesques. Si cela pouvait être l'amorce d'une revue pro qui succéderait à feu Fiction ! 73 rue Pascal, 75640 Paris Cedex 13. ■

Tristan Lhomme

CASUS BELLI n° 74. Mars-avril 1993. Publié par Excelsior Publications, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris - Tél. : (1) 46.48.48.48. Fax : (1) 46.48.49.88. Périodicité : bimestrielle. Dépôt légal : 1er trimestre 1993. n° 8600977. Commission paritaire n° 63.264. Copyright © CASUS BELLI 1993. DIRECTION-ADMINISTRATION. Président-directeur général : Paul Dupuy. Directeur général : Jean-Pierre Beauvalet. Directeur général adjoint : François Fahys. Directeur de la publication : Paul Dupuy. Directeur financier : Jacques Béhar. Directeur marketing et commercial : Francis Jaluzot. Directeur des Etudes : Roger Goldberger. Directeur commercial publicité : Patricia Brault. Directeur du département télématique : Michel Brassinne. RÉDACTION. Rédacteur en chef : Didier Guiserix, assisté de Jean Balczesak. Rédacteur-en-chef adjoint : Pierre Rosenthal. Coordination wargame : Laurent Henninger. Secrétaire de rédaction : Agnès Pernelle. Maquette : Jean-Marie Noël. Secrétariat : Valérie Tourre. Illustrateurs : Rolland Barthélémy, Olivier Bédué, Bernard Bittler, Igor Chevalier, Guillaume Fournier, Didier Guiserix, Thierry Ségur, Synaps. Photographe : J.-M. Bret. SERVICES COMMERCIAUX. Directeur marketing et commercial adjoint : Jean-Charles Guerault. Abonnements et marketing direct : Patrick-Alexandre Sarradeil assisté de Brigitte Crouzat. Commande des anciens numéros et reliures : Chantal Poirier au (1) 46.48.47.18. Vente au numéro : Pierre Bieuron. Réassorts et modifications : Terminal E 91. Téléphone Vert : 05.43.42.08 (réservé aux dépositaires de presse). Relations extérieures : Valérie Lahanque, Tél. : (1) 46.48.48.26. PUBLICITÉ. Isabelle Blanchard, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris. Tél : (1) 46.48.49.71. Excelsior Publications S.A., capital social : 11.100.000 F, durée 99 ans. Principaux associés : M. Jacques Dupuy, Mlle Yveline Dupuy, M. Paul Dupuy. Imprimeries SAIT- Tél : (1) 30.50.40.90 et Dulac - Tél : (16) 32.39.50.71.

ABONNEMENTS. Relations clientèle abonnés : par téléphone au (1) 46.48.47.08 de 9 h à 12 h ; par courrier à Service abonnements, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75503 Parix Cedex 15. Tarif France métropolitaine : 175 F, 6 numéros par an. Tarif Canada : 36 $CA, contactez Periodica Inc., C.P. 444, Outremont, Québec, Canada H2V 4R6. Tarif Suisse : 53,5 FS, contactez Naville, Case postale 1211, Genève 1, Suisse.

ÉCHANGES

— Ech. ou vds **Res Publica Romana** cause double emploi état neuf. Gallo Eric au (16) 21.56.79.54 le week-end **(62122 Labeuvrière)**.

— Ech. ou vds **Hawkmoon Krystal Blood Bowl Œil Noir ctre supp. JRTM/Warhammer/Star Wars**. Tél : (16) 97.40.72.80 Guillaume.

— Vds **JB007 + Manuel Q + équipement + votre info (TBE) valeur 429 F prix 320 F + nbrx scénarios**. Renaud au (16) 57.51.13.99 week-end **(33500 Libourne)**.

— Ech. ou vds **scénar. SW, JRTM, D&D, AD&D2 et wargames ctre scén. et livre DL**. Yvan Jourdain E. - R. 11 - **2034 Peseux/Suisse**. Tél : (19) 41/38.31.76.17.

DIVERS

— Ch. **peintre acrylique doué pour armée Sécession 15 mm + ch. Hurlements et sup. Hurlelune**. Attends prop. au (16) 99.57.69.80 **(35 Rennes)**.

— **Légendes a son fanzine L'antre du Dragon civilisations inédites, règles, scénarios**. Philippe au (1) 43.79.84.02 ou Didier au (1) 43.40.64.71.

— **Le tome 4 du Grimoire est en vente ! Dédié à Warhammer** : 20 F + 10 F de port. Ecrire à Sébastien Boudaud - 3 rue A. Le Nôtre - **49300 Cholet**.

— **Orlando Guillaume expose et vend des décors de SF et de fantastique chez Temps Libre à Paris**. Attention pièces uniques à peindre !

— **Magazine JdR, SF, BD, Humeurs, Poésie... recherche auteurs et illustrateurs**. éd. Des Frères-Dragons - 141 bis rue Felix Mayol - **83200 Toulon**.

— **Mamouth Age n° 2 est sorti !** pour 35 F, les nouvelles règles, un background et une Adj. Julien au (1) 42.80.58.53.

CLUBS

— **Les Dés Enchantés club de JdR et plateau vient d'ouvrir à Vesoul**. Tous rensignements au (16) 84.75.82.07 - 6 rue Gevrey - **70000 Vesoul**.

— **La Taverne des Dechesnay vous ouvre ses portes** le samedi au Chesnay **(78150)**. Contacter René au (1) 39.54.78.42 (après 20 h).

— Recherche **wargameurs et rôlistes en vue fonder club à Colmar**. Contacter David au (16) 89.24.91.59.

— **Le club Alpagor ouvre ses portes** : joueur (euse)s. Appeler Thierry au (19) 352/35.88.53 à **Luxembourg/GDL**. Vite !

— Cherche **pers. sur Antibes et 06 pour créer un club tout JdR et surtout GN/tournois**. Contact Philippe au (16) 93.34.39.92.

PARTENAIRES

— Org. **wargame futuriste par correspondance** (1000 F à gagner). Env. 4,20 F en timbres pour une doc à Orion GBI - BP 262 - **Valenciennes Cedex**.

— Cherche **joueur wargame par correspondance** et en simultané, système Défieux ou autre. B. Moret - 12 rue G. Dimitrov - **78210 St Cyr l'Ecole**.

— Cherche **Chalons sur Marne et environs joueurs motivés Res Publica, Civilisation, Junta**. M. Dedisse - 76 allées de Forêts - **51000 Chalons s/Marne**.

— Joueur ch. **son maître (Cthulhu, Mega 2, Star Wars, Hawk., JRTM)**. Fac SCI.-MED. **Nancy**. Tél : (16) 83.45.31.62 Ecole Paul Bert - **54110 Dombasle** : Delaqueze Yoann.

— **Vétéran 35 + cherc. part. pr jeux rôles plateau** vend, sam. soir **Villeurbanne Cusset** assiduité souhaitée. Tél : (16) 78.68.26.11 après 19 h.

— Caumont Stéphane cherche **rôliste sur les environs de Vierzon** - 13/69 rue Mozart - **18100 Vierzon**. Motivé pour **tous JdR**.

— Cherche **joueur(euse)s RM, JRTM, Cyberpunk, Star Wars, Warhammer... Contacter** Yan au (16) 99.40.12.99 **(35400 St Malo)**.

— **Joueurs/MJ cherchent joueurs/MJ sur Paris/92 pour Vamp. et autres type ambiance + Heroïc + SF...** App. au (1) 47.50.30.48 Alexis. Merci !

— Cherche **joueurs (euses) sur Loudun** contactez Thierry Ruze - 9 allée des Tilleuls - **86200 Loudun**. Tél : (16) 49.98.26.79 après 18 h.

— Cherche **partenaires PJ ou MJ tous JdR** - 3 bis rue des Carreaux - **77000 Vaux-le-Penil**. Tél : (1) 64.38.93.47 demandez Christian.

— Cherche **PJ & MJ pour JdR** (motivés et tout âge). Rodolphe au (1) 42.05.69.70 **(75019 Paris)**. Urgent !

— **Maître expérimenté ch. joueurs 18-25 ans débutants ou non pour fonder un club JdR à Massy**. Matos et motivation OK. Paul au (1) 60.11.18.99.

— Cherche **joueur de Quest pour échanges d'infos**. William Waisse - RU/Chambre D916, 8 allée de l'Université - **92001 Nanterre**.

ACHAT

— Achète **Star Trek RPG + Air Strike**. Demander Levan au (1) 60.11.04.49.

— Ach. **Vampire vo 1re éd.** 100 F. Appelez David au (1) 30.37.07.88 (ttes heures, répondeur).

— Ach. **romans Lance Dragons (vol. 1 et 2)**. Demander Nicolas au (1) 64.46.34.15.

— Achète **« L'uniforme et les armes des soldats des Etats-Unis » tome 1 et 2**. Faire offres à Nicolas Pattedoie - 8 rue Docteur Pinel - 5 rue Fénelon - **56100 Lorient**.

— Achète **tout sur Star Wars en vf ainsi que figs (en bon état de préf.)**. Demander Yannick au (1) 47.99.55.36 après 15 h (joueurs sur **92**).

— Achète **toutes revues ou fanzines de JdR**. Envoyer liste détaillée (prix : 5-10 F) à G. Cordier - Le Vieil Hêtre, route Beaugé - **72000 Le Mans**.

— Achète **Dungeon Fantasy boardgame de TSR 1975**. Demander Eric au (16) 25.90.18.20 après 18 h.

— Achète **sc. AD&D FRC1 Ruins of Adventures**. Tél : (1) 45.03.13.97 Romuald **(Paris)** urgent !

— Achète en très bon état la **1re édition de Call of Cthulhu + livres sur les Vampires, les loups-garous et autres monstres**. J-L. Sarro - 28 rue du Dr Vuillième - **92130 Issy-les-Moulineaux**.

— Ch. désespérément **les n° 2, 3, 4, 5 du cycle de Thongor et le n° 2 de LanceDragon vf**. Ecrivain en herbe. Contactez-moi : Charles au (1) 48.93.86.73.

— Achète **vieille fig. Citadel RuneQuest AD&D spécialité set + autres**. Tél : (16) 67.59.16.59 Mr Khames - 20 rue des Jardins - **34830 Clapiers**.

— Achète **bon prix figs Citadel 1er Géant Citadel Le Gargantuan Fire Giant Lord et Thrud le Barbare**. Mr Khames au (16) 67.59.16.59.

— Achète **anciens numéros CB** en bon état : 21 à 25 + 27 + 36 + 41 : 30 F pièce avec encart sinon 25 F. Thomas au (19) 41/21.691.48.74 **(Suisse)** 18 h-22 h.

VENTE

— Vds **nbx sups pour AD&D1 et 2 et sup. JRTM (Mirkwood, Angmar, etc)**. Tél : (1) 43.44.41.91 (Demandez Alexandre).

— Vds **Œil Noir, Brittania, L'An Mil, Civilisation**. Tél : (16) 51.57.12.47 répondeur Pérain Philippe - 2 rue Georges Clémenceau - **85700 Pouzauges**.

— Vds **Appel de Cthulhu + ext. prix à déb. + Bloodlust + ext 240 F port compris**. Tél : (16) 93.20.46.02 **(06270 Nice)** Jean-Robert dès 19 h30.

— Vds état neuf **pour AD&D2 (vf) : MJ + GDM + Roy. Oubliés + écran + Ravenloft + divers**. Benjamin au (16) 76.52.13.87 (38).

— Vds **RQ + écran 200 F ou éch. ctre JRTM ou Rolemaster + écrans**. Vincent au (16) 42.56.29.13 **(13800 Istres)** après 18 h.

— Vds à **-50 % ou éch. : AdC, Paranoïa, Rêve de Dragon, Animonde, tous avec des supp.** Anthony au (16) 40.71.87.57 **(44000 Nantes)** sauf le week-end.

— Vds **tout pour D&D, AD&D, Warhammer, Rolemaster**. Thierry ou Philippe au (16) 20.09.77.66 **(59160 Capinghem)**.

— Vds **Monstruous comp 1 & 2 Dragonlance (AD&D1) vf**. Alex au (1) 42.25.46.27 après 19 h30.

— Vds **Ambush + modules, 1809, Battletech, Supermarina, Little Big Horn, Guns of August, Hanau, Auerstadt**, bas prix. JF au (1) 42.88.41.67 **Paris XVI**.

— **Tout à 100 F vends nbreux jeux**. Tél : (16) 74.96.38.41 Christian.

— Vds **Strombringer 70 F Anc. éd. RuneQuest 200 F TBE, RdD 70 F BE**. Ecrire à Nicolas Bertrand - 14 rue Pierre de Ronsard - **14123 Ifs**. Vite !

— Vds **10 JdR + supp. (RQ, Bloodlust, Vampire vo, DC Heroes2, D&D, AD&D2, JB007, Shadowrun, Cyberspace...)**. Philippe au (16) 83.40.20.61 BE bons prix.

— Vds **Blood + Fl. de Sang état neuf et ach. Player Guide Vampire**. Contacter Yann au (16) 26.86.48.17 aux heures de repas.

— Vds **Zitadelle Duel FOA Kursk, Cobra, Raid on Richmond 1862 (4 batailles en 1 boîte) Command 12, 15, 18, S&T 139, 144, 147, 152**. Tél : (1) 39.13.42.26.

— Vds **Torg + écran 250 F + Pendragon + écran 200 F + Star Frontiers 150 F**. Envois en recommandé demander Julien au (16) 27.66.98.92 **(59570 Bavay)**.

— Vds **RQ + écran, Technoguerriers, Marxmen, Det. Conseil, Draconomico, Onbase + MDA1 +** scn le tout BE ou TBE. Samuel au (16) 81.91.07.14 **(25200)**.

— Vds **nbreux wargames à prix très sympas : Third Reich, Russian Front etc**. Appeler Nicolas après 20 h au (16) 61.84.19.50.

— Vds **Gulf Strike, Ambush, Lee vs Grant et autres**. Liste au (16) 28.48.38.76 le week-end demander Christophe **(59660 Merville)**.

— Vds **Bushido, Twilight 2000, INS/MV + 3 sup. Excalibur, Les Aigles + Supp. Patton Best Tobrouk**. Tél : (16) 50.70.38.46 Christophe de 18 h30 à 20 h30.

— Vds **Les Ombres de Yog-Sothoth 70 F, CB 54, 59, 62 à 73** 20 F. port compris. E. Mignotte - 3 rue Brown-Séquard - **75015 Paris**.

— Vds **Suprématie et 6th Fleet états excellents 190 F et Solo de Fortune neuf 95 F**. Walter au (16) 97.83.54.98 après 18 h **(56100 Lorient)**.

— Vds **le Rejeton d'Azathoth 85 F, A la recherche de Kadath 75 F**. Jean-François au (16) 21.82.52.97.

— Vds **JRTM, écran, Mordor, Isengard ou éch. contre Warhammer. Cherche Art of...** Fabrice au (16) 88.70.85.96 après 19 h **(67440)**.

— Vds **Bushido 100 F, Hawkmoon 150 F, AD&D : UK2&3 120 F, RA3 60 F, DC Heroes 120 F, Star Wars + guide 100 F**. Nicolas au (16) 31.62.43.21.

— Vds **Ultime Epreuve 120 F + Lord of the Rings 100 F Hitler War 100 F Zargos 80 F Storm 120 F + Saga 230 F + Platoon TBE** Pierre au (1) 69.24.75.54.

— Vds **JB007 + nbreux sup. Shadowrun + nbreux sup., Fiches AD&D** ts TBE bons prix. **Ch. ZM.** Emmanuel au (16) 61.15.11.72.

— Vds **Maléfices 120 F, Paranoïa neuf 100 F Œil Noir In + Ex 90 F Livres jeux 10 F l'un**. Demandez Matthias au (16) 74.01.51.73 (le soir).

— Vds **Maléfices + sup JD 1 et 2 le tout 100 F, Paranoïa + écran 100 F les 2 jx nfs**. Dominique Chupin - Kernevez - 29800 Pencran. Tél : (16) 98.21.68.09.

— Vds **armées 15 mm 1600 pts Antique ou Japon médiéval** entre 250 et 300 F. Marque : Essex Timesoldier. Demandez Gilles au (16) 66.49.54.67.

— Vends **Codex Titanicus et Titans métal plastique et des éléments chaotiques** le tout 600 F. Téléphoner au (1) 45.29.21.10 Pascal (18 h).

— Vds **tout sur Star Wars règles + Sourcebook + scénarios + Galaxy Guide 1 à 6** tous TBE et bas prix. Oscar au (1) 46.57.89.53.

— Vds **Star Wars, Paranoïa 100 F chaque Car Wars, Illuminati, Circus Imperium + divers wargames** px à débattre. Tél : (16) 26.05.03.99 demander Jérôme.

— Vds **Rolemaster + écran + Compagnon 1 + Créatures et trésors + Orgillion** : 325 F. Olivier au (1) 69.03.62.25.

— Vds **Battletech 120 F, Technog. 90 F, SW Guide de Empire 90 F, 2300 AD 90 F**. Ach. Morrow Project et scénarios TW2000. Jean-Christophe au (1) 91.02.04.85.

— Vds **10 JdR + suppl.** TBE prix très intéressants. Samuel au (16) 35.74.50.76 **(76130 Mont-Saint-Aignan)**. N'hésitez pas, appelez !

— Stop ! ! **Les Aigles boîte de base** neuve jamais joué prix : 170 F + **Appel de Cthulhu boîte de base** prix : 100 F. Tél : (1) 42.41.32.45.

— Vds **Cyberpunk + écran 190 F + Chrome 80 F + Hawkmoon 180 F + Ile Brisée 85 F + Warhammer + écran 155 F**. Tél : (16) 56.38.80.15 **(33440)**.

— Vds **War & Peace, jeux IT, ext. Torg, Shadowrun, Valmy, Civilization, Chill, Horreur à Arkham, Blood Bowl**. Frédéric au (16) 98.41.56.07 **(29200)**.

— Vds **tout Warhammer TBE + Bitume Mk5 neuf + tout SW + Shadowrun neuf**. Carré-Fabrice - Route de Gy Pruniers - **41200 Romorantin**. Tél : (16) 54.76.21.73 le we.

— Vds **Space Crusade + ex. et Zargo's Lords** (neuf). Demander Michael au (16) 32.56.05.86 après 17 h **(27210)**.

— Vds **excellent état : JB 70 F, Warhammer 150 F, Middenheim 80 F, Perso 40 F**. Contacter Cyril le mardi, vend., dim. après 18 h au (1) 39.52.40.06.

— Vds **WFRP + écran 250 F + Bitume 4e édition + scénario + extension 200 F**. Florian au (16) 42.51.56.56 après 18 h **(13120 Gardanne)**.

— Vds **Bloodlust 180 F + Chill initiation 90 F + James Bond Live and Let Die 80 F**. Contacter Laurent au (1) 46.08.54.41 **(92100 Boulogne)**.

— Vends **fig. Citadel, Livres dont... ainsi que des magazines (Dragon, White Dwarf etc)**. Demander Cyrille au (16) 22.95.46.83 après 18 h et **JdR**.

— Vds **Blood Bowl2** neuf 310 F. Souvion Ludovic - Quartier Tricot - **26100 Romans**. Urgent ! Tél : (16) 75.70.22.69 après 18 h.

— Vds **Shadowrun vf + écran + un scénario 170 F. Ch. pour AD&D1 MM2, UARC, DMG pas chers**. Pierre au (1) 45.34.71.62 **(92310 Sèvres)**.

— Vds **nombreux wargames tous en français de** 50 à 100 F. Contactez Alexandre au (1) 43.08.87.85.

— Vds **Mega 3 35 F, Horreur à Arkham 95 F TBE**. Bernard Mirabella - 3 allée du Béarn - **95600 Eaubonne**. Tél : (1) 39.59.83.57 le soir.

— Vds **Vampire neuf 100 F, tout Star Wars 400 F, Terres de Légende 100 F, Stormbringer 50 F**. Ach. ou éch. INS/MV BE. Philippe au (16) 42.83.29.31.

— Vds/éch. **Gettysburg, Up Front, Peloponesian War 200 F, Republic of Rome 100 F**. Didier au (1) 43.40.64.71 **(75012 Paris)**.

— Vds **Daredevil, R. Recon, AD&D2 Maître & J. + Perso. + DL01, WB + H. Sauvages, Figus Citadel, Casus bas prix**. Demander Christian au (1) 39.76.38.54.

— Vds **Space Crusade + ext. état neuf 250 F**. Alain au (16) 21.96.10.71 **(62100 Calais)**.

— Vds **Rolemaster, Excalibur 150 F chaque + Space Marine & une extension 200 F**. Appeler Jean-Christophe au (16) 64.20.25.38 après 18 h.

— Vds **Storm. 120 F, Ambush 200 F, Horreur à Arkham 100 F, Ency. Galac. n° 2 + Empire Galac. 120 F, Star Wars 70 F**. Laurent au (16) 73.25.35.16.

— Vds **Armées 15 mm antiques, Pacific War, Ambush, Millénium, Austerlitz** tous TBE, bas prix. Tél : (16) 45.61.54.33 **(16000 Angoulême)**.

— Vds **Space Hulk 200 F, Genestealer 150 F, Deathwing 150 F, la série Cry Havoc à 80 F pièce** le tout en TBE. Alex au (16) 89.22.00.53.

— Vds **Les Aigles + suppléments n° 1 (neufs) 250 F et/ou Star Force (neuf) 50 F**. Demander Loïc au (1) 42.74.60.31 à **Paris** après 18 h.

— Vds **Cthulhu, Légendes, 1000 et 1 Nuits, Maléfices, L'Œil Noir + scénarios pour tous ces jeux**. Demander David au (16) 50.92.66.30.

— Vds **Storm2 120 F ct Bloodlust 120 F**. Appeler Julien au (1) 60.96.42.43 après 18 h jamais servis.

— Vds **Shadowrun + écran 190 F + JB007 90 F + supp AdC** tous TBE. Demander Olivier au (16) 35.91.05.21 **(76190 Freville)**.

— Vds **Berlin XVIII + écran + Marxmen 12.35 + Berliner Nacht**. Demander Antoine le we au (1) 64.21.18.67.

— Vds **Paranoïa + écran + 6 sup. (PO, CCA, PA, BJPBN, DOA) en TBE pour 300 F et AD&D2 + écran + perso. 300 F**. Appeler Tristan au (16) 26.72.02.05 **(51300)**.

— Vds **Maléfices, RQ + Maître des Runes, D&D, Rolemaster, Cthulhu**. Thomas (16) 59.56.14.32 **(40390)**.

— **Storm. + 5 sup. 450 F Hawkmoon + 5 sup. 500 F Space Marines neuf 200 F**. Turco Ch. - **13110 Port-de-Bouc**. Tél : (16) 42.06.15.14 après 18 h.

— Vds **nbreux wargames AVH, VG, 3W, GDW, GMT + autres ainsi que numéros de S&Tactics**. Philippe au (16) 77.79.14.43 **(42390 Villars)**.

— Vds/éch. **Civilisation** neuf 150 F. Elève Mourier - 2e Cie Sup 3 Prytanée militaire - **72208 Laflèche Cédex**.

— Vds lot **RuneQuest : règles + Dieux + Genertela + Sec. Oub. + Monts Arc + écran + Ma. des Runes + Grif. Isl.** prix 600 F. Demander Gwenaël au (16) 98.54.45.63.

— Vds **JdR Star Wars + 2 suppléments 200 F + Warhammer + Campagne Impériale + écran 250 F**. Tél : (1) 64.90.32.22 après 18 h ou éch. contre Cthulhu.

— **Collectionneur vend 68 JdR, 24 JdP, 25 extensions, 126 revues** Liste ctre env. timbrée. Willy Deliers - 6 rue St Martin - 51420 Cernay.

— Vds/éch. **Blood Bowl 1re édition** 100 F. Christophe au (16) 86.28.51.66.

— Vds **Battletech, Technoguerriers, DC Heroes, Marvel Sup., Vilains Unlimited, Barbarossa** 100 F chq. Serge au (1) 43.68.12.48 **(94 Charenton)**.

BON D'INSERTION D'UNE PETITE ANNONCE

(à découper ou à photocopier)
À retourner à CASUS BELLI - Services petites annonces - 1 rue du colonel Pierre Avia - 75015 PARIS

Écrivez lisiblement en CAPITALES en utilisant une case par lettre et un blanc entre chaque mot. Notez vos noms et adresses complètes ou votre téléphone avec obligatoirement le (1) pour Paris et sa région, le (16) et le code postal de la ville pour la province. Toute annonce pour des produits informatiques, des photocopies de règles ou de traduction est... supprimée.

Devant l'affluence des petites annonces, seules celles arrivées avant la date limite et libellées sur le dernier bon à découper (une photocopie est permise) seront désormais publiées.

Casus Belli n°74 - Parution n°75 mai. Date limite 15 avril.

Etes-vous abonné ☐ NON ☐ OUI (joignez votre étiquette)

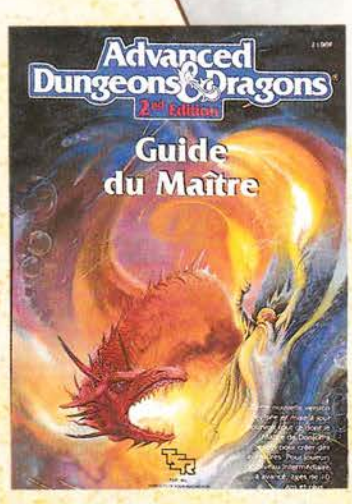
CLASSEMENT

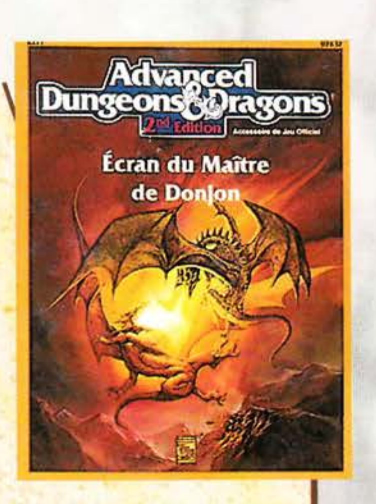
☐ Vente ☐ Achat ☐ Echange

☐ Partenaires ☐ Clubs ☐ Divers

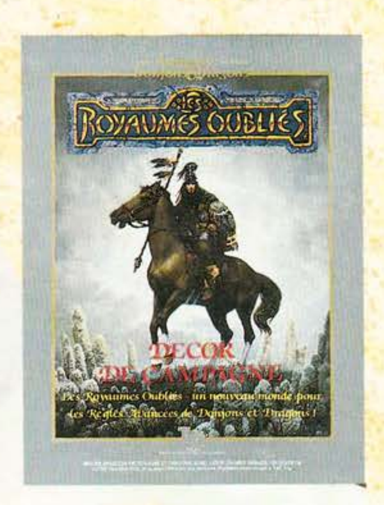
Advanced Dungeons & Dragons 2nd Edition









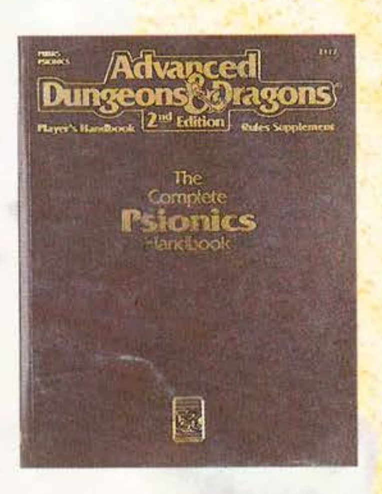




© D&D et AD&D sont des marques déposées appartenant à TSR Inc.









*EN VERSION FRANÇAISE